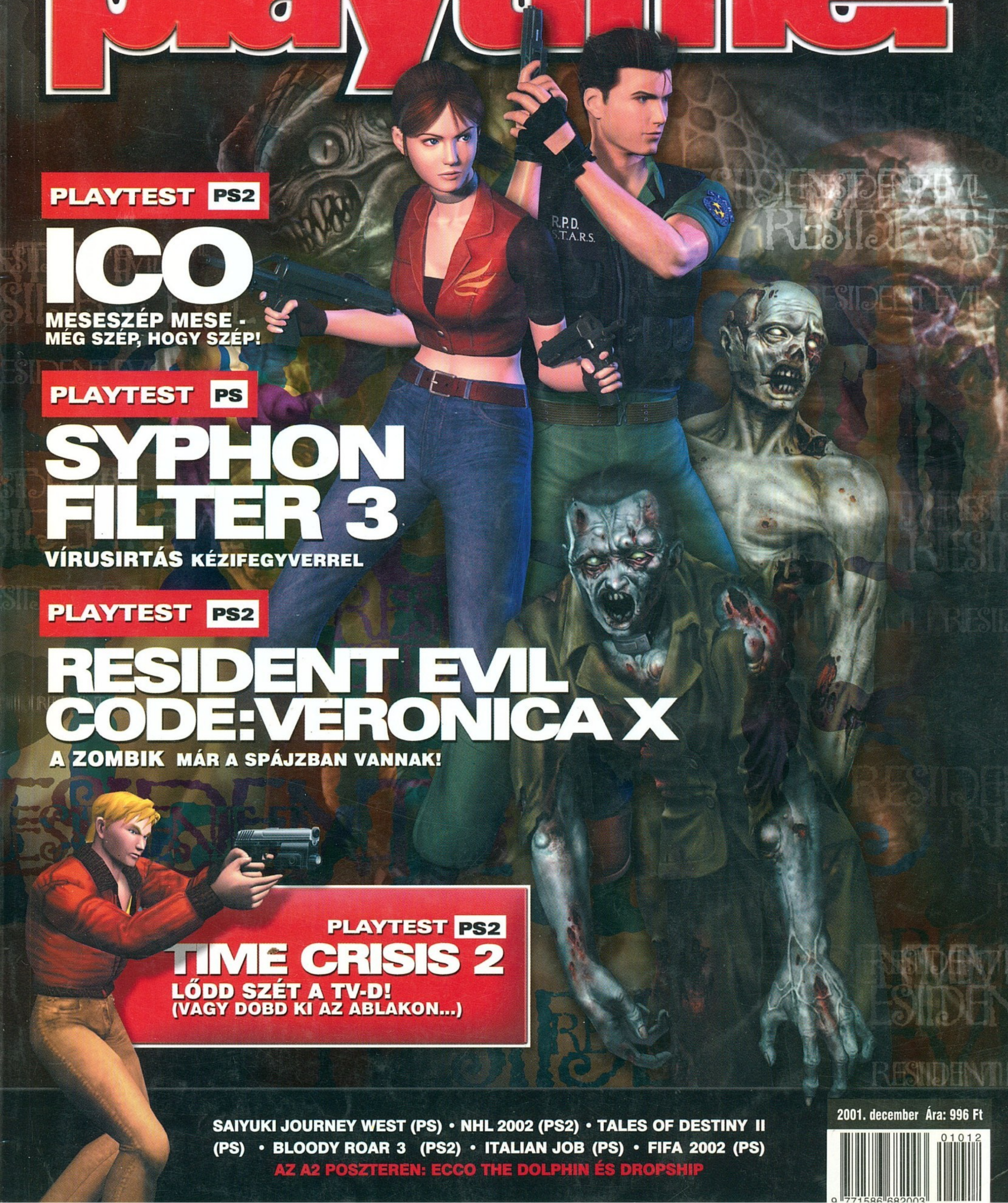
PLAYSTATION PLAYSTATION 2 DREAMCAST XBOX GAMECUBE

playtime!



PLAYTEST PS2

ICO

MESESZÉP MESE - MÉG SZÉP, HOGY SZÉP!

PLAYTEST PS

SYPHON FILTER 3

VÍRUSIRTÁS KÉZIFEGYVERREL

PLAYTEST PS2

RESIDENT EVIL CODE:VERONICA X

A ZOMBIK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK!

PLAYTEST PS2

TIME CRISIS 2

LŐDD SZÉT A TV-D! (VAGY DOBD KI AZ ABLAKON...)

SAIYUKI JOURNEY WEST (PS) • NHL 2002 (PS2) • TALES OF DESTINY II (PS) • BLOODY ROAR 3 (PS2) • ITALIAN JOB (PS) • FIFA 2002 (PS)

AZ A2 POSZTEREN: ECCO THE DOLPHIN ÉS DROPSHIP

2001. december Ára: 996 Ft

01012

9 771586 682003



SZIASZTOK!



Múlt havi játékaink nyertesei:

Bloody Roar 3-játék:

A helyes megfejtés: A játék magyarországi forgalmazója a Dynamic Systems.
Bloody Roar 3 PS2-es játékot nyert:
Oláh Éva, Budapest

European Super League-játék:

Opsz! Kétértelműen tettük fel a kérdést, mert a tavalyi kiírást (2000-ben) a **Real Madrid**, a tavalyi szezonban indult Bajnokok Ligáját viszont a **Bayern München** nyerte. A mi hülyeségünk miatt nem büntetünk senkit, így mindkét választ helyesként könyveltük el.
European Super League PS játékot nyert:
Farkas Csaba, Zákányszék

Time Splitters-játék:

A helyes megfejtés: A játékban hat multiplayer mód található.
Time Splitters Ps2-es játékot nyert:
Takács Ármin, Sopron

Nintendo-játék:

A helyes megfejtés: Az első Gameboyt 1989-ben adták ki.
Úgy látszik, ez megint nehéz volt, mert csak 9 helyes megfejtés érkezett. (Nem baj a 2 kulcstartó megy a talonba, és talán majd legközelebb gazdára lel.)

Mini Classic Games kulcstartót nyert:
Pál Zoltán, Hegyeshalom
Gertner Sándor, Dunaújváros
Krautner Attiláné, Kaposvár
Polgár Csaba, Budapest
Ocskay Gabriella, Hegyeshalom
Molnár László, Kaposvár
Vancsura Zsolt, Kaposvár

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:
Horváth Péter, Hegyeshalom

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

Közeleg a karácsony, a szeretet ünnepe, melynek kapcsán felmerülő vásárlókedvet a kiadók természetesen igyekeznek kihasználni, és megpróbálnak olyan játékokat piacra dobni, amelyekkel minél inkább ki tudják a tisztelt vásárló zsebéből imádkozni a suskát. Márpedig mit vesz az ember szeretteinek? Természetesen horrort. Mostanában el sem lehet dobni egy téglát úgy, hogy az ember el ne találjon egy-két frissen megjelent horrorjátékot. Szerencsére a filmiparral ellentétben ez a kategória a játékpiacon már önmagában is megkövetel egy bizonyos mércét, amelyet mostanában egyre feljebb és feljebb tolnak, így tehát – annak örömére, hogy mostanság megjelenő számainkban bőven lesz mitől rettegni – úgy döntöttünk, hogy ezt a jópofa gyereket választjuk jelen bevezetőnk jelvényéül. Meg annak örömére is, hogy újságleadás körüli napokban nemcsak a tévéből, hanem a tükörből is hasonló fickó szokott ránk mosolyogni. És ez így megy már egy éve...

...merthogy éppen egy éve jelent meg az első Playtime. Eme jeles évforduló alkalmából több felelőtlen lépésre is ragadtattuk magunkat. Indítottunk például pár új rovatot. (Na jó, rovatkát.) Az egyik a Gameboy Advance sarok, amelyet több szükségszerűség is diktált: ezek közül az egyik az volt, hogy Grathtel az utóbbi időben nem lehet bírni; teljes munkaidejét azzal tölti, hogy elmélyült diskurzust folytat a GBA-világ aktuális eseményeiről testvérlapunk, a PC Guru játékrovatának szerkesztőjével, Sasával – ahelyett, hogy dolgoznának! (Így legalább van valami haszna újsütetű mániájuknak.) Van ennél egy nyomósabb ok is: lesz rá Tekken! (Kommentár nyilván nem szükséges.) Másik rovatkánkat annak kapcsán találtuk ki, hogy kaptunk a Sonytól egy Guncon2 pisztolyt. `Ha e sorokat írógéppel vagyunk kénytelen írni, akkor az azért van, mert a grafikus és a tördelő éppen a tévére lövöldözik vele.` Mivel így mi nem férünk hozzá, körbejártunk a boltokban, és kerestünk néhány holmit, amit esetleg üdvös lehet kedvenc konzolunkba bedugdosni. Mivel ilyen eszköz egyre több akad, ezt a szokásunkat a jövőben rendszeresítjük is.

Utolsó felelőtlen lépésünk az, hogy szeretnénk megszabadulni attól a PS2-től, ami a megjelenésünkkor meghirdetett hűségakció óta az utunkban van. Ha valakinek megvan mind a 12 Playtime!, akkor a befűzött kartonon található kis négyzetekből össze tudja rakni azt a PS2-képet, amit a mostani kartonon talál. A képeket felragasztva vissza kellene küldeni a gyűjteményt a címünkre (mi azért betennénk egy borítékba). Akinek megvan legalább három függőleges képrészlet, annak egy Playtime!-kulcstartóval szeretnénk meghálálni hűségét, akinek pedig mind a 12, annak egy pólóval. Utóbbiak közül kerül ki a PS2 nyertese is. (Beküldési határidő: november 27.) Tessék igyekezni, mert már nagyon útban van!

Még elénekeljük a refrént:

„Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

...aztán már itt sem vagyunk, mert megjött a Metal Gear Solid 2.

Playtime!-team

TARTAL











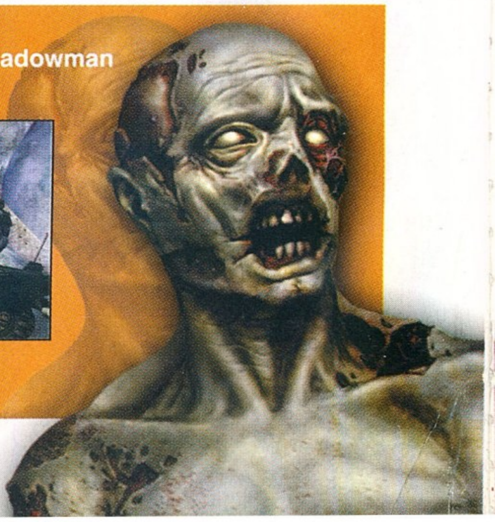
PLAYTEST

PREPLAY











34 RE CODE: VERONICA X

Minden idők egyik legsikeresebb Dreamcast-horrorjátéka PS2-n is a frászt hozza mindenkire.



38 ICO

Az elvarázsolt kastélyt igazából a remek design és szinte tökéletes animáció varázsolja el.



50 TALES OF DESTINY II

Ettől még a legelvakultabb Final Fantasy-rajongóknak is felcsillan a szeme!

PLAYTIPP

86 SYPHON FILTER 3



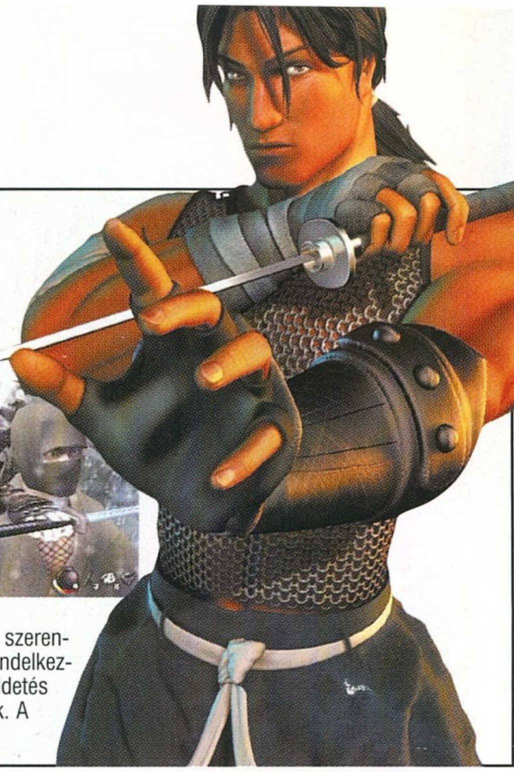
Most majd ország-világ láthatja, hogy a terroristákkal való elbánás legkézenfekvőbb módja nem a bombázás, hanem a személyes meggyőzés...

PLAYNEWS

PREPLAY

PLAYTEST

PLAYTIPP



TENCHU 3

JAPÁN GYÁRTMÁNYÚ LOPAKODÓ

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **K2**
MEGJELENÉS **PS2 2002. NYÁR (NTSC)**





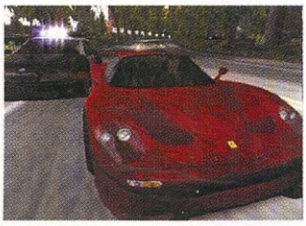
A legjobb PSX-es ninja-szimulátor PS2-n is visszatér, habár a játékot nem az első két epizódot létrehozó Acquire fejleszti (ők éppen egy Samurai kódnéven futó játékon dolgoznak), hanem az Activision egyik japán csapata. A játék az eredeti Tenchu sztoriját viszi tovább, az abban megismert karakterek térnek vissza, néhány új fickóval egyetemben. Pontos számot még nem közöltek a fejlesztők, de legalább négy játszható ninjához lesz szerencsénk. Az eltérő figurák természetesen csak rájuk jellemző képességekkel és fegyverekkel rendelkeznek majd, és mindegyiknek külön története lesz. A bónuszpályákkal együtt 35-nél is több küldetés vár ránk, és a grafika is rengeteget fejlődött: a karaktereink kürölbelül 3.000 poligonból állnak. A játékból készül más verzió is is, habár az Activision még nem közölte, hogy melyik konzolra.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

MÁR MEGINT NYAKUNKON A RENDŐRSÉG!

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **BLACK BOX** MEGJELENÉS **PS2 2002. TAVASZ (NTSC)**







Az Electronic Arts háza táján nagyon nagy csönd volt az egyik legsikeresebb sorozatuk további sorsáról: senki nem tudta, hogy milyen konzolon jelenik meg a Need For Speed-széria következő része. Szerencsére nem kell tovább találgatni, mert az EA közreadta az első képeket az NFS: Hot Pursuit 2-ből, amely kizárólag PS2-re készül el. Összesen 14 pályán kergetőzhetünk a zsarukkal, a versenytársainkkal, no meg a szép szabályosan ötvennel hajtó mazsolákkal. Természetesen ehhez ismét a legszebb sportkocsik állnak majd rendelkezésünkre – mintegy húsz darab – az európai autógyártók műhelyéből: Porschék, Lamborghinik, Ferrarik és Jaguarok várnak majd ránk. Az új sztori-módban bajnokságok tucatjaiban indulhatunk, amelyeken jól szerepelve új kocsikat és alkatrészeket nyerhetünk, új pályákat hozhatunk elő. A készítők ígérete szerint a pályák sokkal arcade-jellegűbbek lesznek, mint a sorozat utóbbi részeiben, homokviharban, hóförgetegben és hurrikán közepette is fogunk majd autókázni.



LOONEY TUNES SPACE RACE

ÖÖÖ... EZ VAN, SRÁCOK!

KIADÓ/FEJLESZTŐ **INFOGRAMES** MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁRCIUS (PAL)**

A PS2-tulajdonos Tapsi Hapsi-rajongók legnagyobb bánatára önyulasága és díszes kompániája még nem tisztelte meg a konzolt. Legalábbis eddig, mert az Infogramesnél már dolgoznak az első Loony Tunes-játékon PS2-re. A program a Dreamcast-változat (ld. 2001/2-es számunkat) továbbfejlesztett kiadása lesz. A hat – plusz két rejtett – karakter helyett itt alapból már kilenc választható, és pályákból is többet, szám szerint tizenhármat lőhetünk majd be. Ehhez adjunk még hozzá tucatnyi új fegyvert (természetesen mind az ismert ACME-gyár terméke) valamint egy Rear Warningnak nevezett lehetőséget (ha bekapcsoljuk, akkor a program figyelmeztet a hátulról érkező „áldásra", így azt jó eséllyel el tudjuk kerülni), és így körülbelül meg is kapjuk a Space Race PS2-es változatát.







GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

TISZTELETKÖR JAPÁNBAN

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **POLIPHONY DIGITAL**
MEGJELENÉS **PS2 2002. JANUÁR (JAPÁN)**

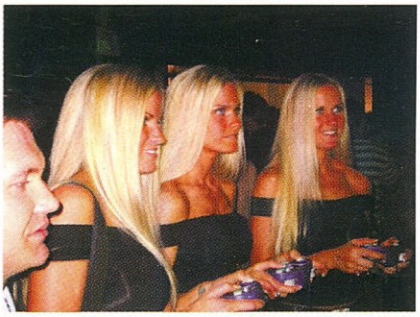


A fenti cím olvastán valószínűleg minden PS2-tulajnak felcsillan a szeme, ám sajnos le kell hűtenünk a kedélyeket: a januárban megjelenő GT Concept nem folytatás, hanem kiegészítő lemez. A GTC-ben 19 új autó lesz kipróbálható, mindegyik japán cégek által megálmodott prototípus; a fantasztikusan kinéző sportkocsik mellett lesz pár igen furcsa jószág is. A játékból hiányozni fog a GT3-ban megszokott opciók nagy része: nem lesz Gran Turismo-mód, nem lesznek rally-autók, és nem vásárolhatunk alkatrészeket sem – mindössze az új autókkal vehetünk részt egyszerű futamokban, összesen öt pályán. (Még az sem biztos, hogy a helyszínek között lesznek-e újak, lehetséges, hogy egyszerűen átemelik őket a GT3-ból.) Természetesen a kevesebb tartalom kisebb árcédulával is jár: a teljes játék feléért fogják árulni. A fejlesztők tervei szerint lesz még ilyen jellegű próbálkozásuk (az amerikai piac hasonló jellegű modelljei szinte kínálják magukat), de a magunk részéről például roppant örülnénk egy „kelet-európai retró" kiadásnak is, amelyben mondjuk sportosan elegáns Zaporozsecek kelnének észveszejtő versenyre Trabant 701-es kabriókkal...





A KOCKA EL VAN VETVE...



Az előzetes várakozásoktól elmaradó japán eladások ellenére a Nintendo gőzerővel nyomul az Egyesült Államokban. Az egyik legújabb próbálkozásuk a CubeClub névre keresztelt utazó show volt, amelynek keretében a legnagyobb amerikai városok diszkóiban lehetett kipróbálni a JátékKockát. Összesen 12 program volt játszható, a legtöbb már majdnem kész változatban. A Nintendonak néhány sztárt is sikerült elcsábítania: ott volt többek között Milla Jovovich, Carmen Electra és néhány Playboy-nyuszi is. A konzol amerikai megjelenése november 18-án esedékes, összesen 15 játékkal. Közben a Nintendo azt is bejelentette, hogy a DVD-t is lejátszó, Panasonic által fejlesztett GameCube-mutáns, a Q (igen, csak így, ilyen egyszerűen) is még az idén megjelenik Japánban (és csak ott!), valamint a konzolhoz kapcsolható LCD-képernyő is nemsokára a boltokba kerül.



ALIENS COLONIAL MARINES

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **FOX INTERACTIVE**
MEGJELENÉS **PS2 2002. JANUÁR (NTSC)**









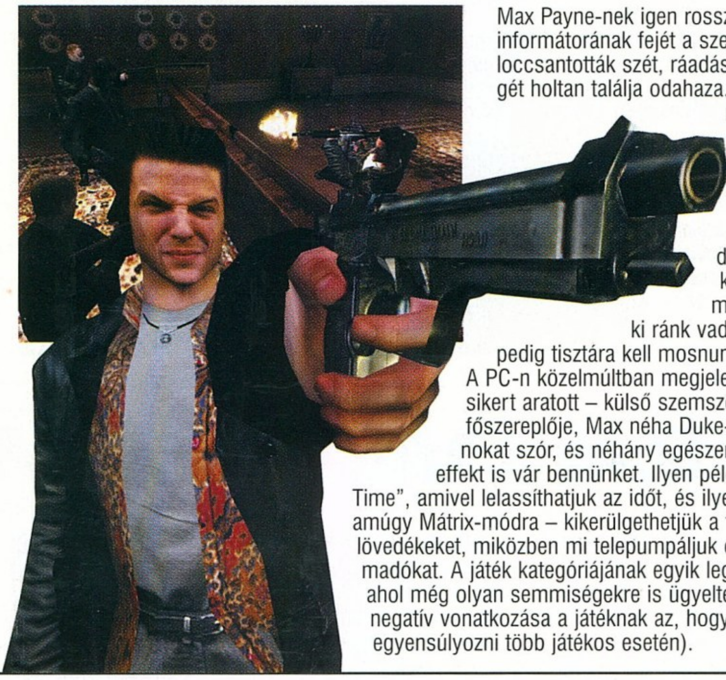


A Star Wars és a Star Trek után valószínűleg az Aliens a legismertebb és legkedveltebb sci-fi világ. Legújabb feldolgozása az Aliens 3 időszakában játszódik, bár nem a mozifilmen alapul (sőt, az eddig ismert szörnyeken kívül lesznek teljesen újak is). A játékban egy tengerészgyalogos kapitányt alakítunk, akinek el kell pusztítania az idegenek egyik fészkét, és ehhez húsznál is több küldetésen kell keresztülvergődie. Most nem magányos hőst alakítunk: maximum négy főből álló kíséretet válogathatunk a hajónk legénységéből, akik között vannak újonc és veterán nehézfiúk, orvosok és így tovább. A fiúknak többféle parancsot is kiadhatunk, a „rohamozzatok-meg-mindent-ami-mozog"-tól kezdve a „maradjatok-mindig-két-szobával-mögöttem"-ig, arra azonban figyelnünk kell, hogy ha egyiküket elintézik, akkor ő örökre eltűnik a bandából (a klónozást is csak a negyedik részben alkalmazzák először, ugyebár).

MAX PAYNE

MITŐL LESZ EGY MAX MAD?

KIADÓ **ROCKSTAR GAMES** FEJLESZTŐ **REMEDY**
MEGJELENÉS **XBOX: 2001. NOVEMBER 27. PS2: 2002. TAVASZ (NTSC)**





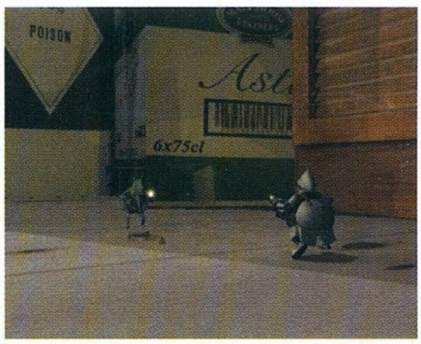


Max Payne-nek igen rossz napja volt: informátorának fejét a szeme láttára loccsantották szét, ráadásul ifjú feleségét holtan találja odahaza. Hogy még rosszabb legyen minden, természetesen a gyilkossággal is őt vádolják meg – a képlet tehát ismerős: mindenki ránk vadászik, nekünk pedig tisztára kell mosnunk a nevünket. A PC-n közelmúltban megjelent – és óriási sikert aratott – külső szemszögű akciójáték főszereplője, Max néha Duke-ot idéző poénokat szór, és néhány egészen különleges effekt is vár bennünket. Ilyen például a „Bullet Time", amivel lelassíthatjuk az időt, és ilyenkor – amúgy Mátrix-módra – kikerülgethetjük a felénk tartó lövedékeket, miközben mi telepumpáljuk ólommal a támadókat. A játék kategóriájának egyik legjobb grafikájával rendelkezik (képeink az Xbox-változatból valók), ahol még olyan semmiségekre is ügyeltek, hogy a töltényekre rá van írva a gyártó cég neve. Az egyetlen negatív vonatkozása a játéknak az, hogy nincs benne többjátékos-mód (a Bullet Time-ot nehéz lenne kiegyensúlyozni több játékos esetén).

STUNG!

(KI)TINTIN ADVENTURES?

KIADÓ **? (MÉG NINCS)** FEJLESZTŐ **PREY DIGITAL**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NYÁR (PAL)**







A hidegháború időszakában az amerikai tudósok bogarakon kísérleteztek: megpróbálták őket némileg intelligensebbé tenni, hogy felhasználhatóak legyenek egy, a Szovjetunió elleni háborúban. A rendszerváltások után a projektet leállították, a tudósokat kirúgták, a laborokat bezárták... És akkor, pár nap múlva valami megmozdult – egy páncélba bújt, felfegyverzett darázs. Őt több másik rovar követte, és hamarosan nekiálltak megszállni néhány környező várost. Ez az elmés sztori nem az Y-Akták soron következő részének előzetese, hanem a Stung! alaptörténete, amelynek legfőbb érdekessége, hogy kivételesen NEM a feldühödött ízeltlábúak halomra ölése lesz a feladat. Éppen ellenkezőleg: a játékot játszhatjuk FPS-módban vagy külső nézetes kamerával, és a célunk az, hogy egy választott rondaságot irányítva „felszabadítsunk" pár házat. Rovarlétünkből fakadóan a legnagyobb veszélyt a pókhálók, a légyfogók valamint a rovarirtó szerek jelentik. Ezek elkerülésére különleges képességekkel rendelkezünk: darázsként repkedhetünk, csótányként teljesen ellenállóakká válhatunk, hangyát irányítva pedig segítséget kérhetünk a szomszédos bolytól. A játéknak egyelőre még nincs kiadója, de a fejlesztők nagyon reménykednek, hogy a morbid történetre hamarosan lecsap egy nagy cég.

APRÓSÁGOK

- A Codemasters gőzerővel dolgozik a Colin McRae Rally harmadik részén. Azt viszont egyelőre még nem közölték, hogy milyen platformra fog megjelenni a játék.
- A Final Fantasy X-ből eddig 2.4 millió példány talált gazdára Japánban, és a januárban esedékes amerikai megjelenéssel nyilván tovább folytatódik a diadalmenet.
- A Sony Europe 200 angol font (kb. 83.000 forint) alá csökkentette a PlayStation 2 árát Nagy-Britanniában, ami egyben áresést idézett elő egész Európában. Nálunk ez 99.000 forint körüli árcédulákat eredményez, úgyhogy lehet győzködni a Jézuskát.
- A Microsoft bejelentette, hogy milyen zenekarok számai lesznek hallhatók a Project Gotham Racingben (nem tudtak jobbat kitalálni, ez maradt a végleges cím). Ezek közül a legismertebbek: Gorillaz, Iggy Pop, Kittie, Photek, Stereo MC's és a Chemical Brothers.
- A Sega és a Mindfire filmstúdió megállapodtak abban, hogy film (illetve siker esetén: filmek) készül majd a House of the Dead-világában. A film alapján játék is készül, azonban ez nem lesz azonos az Xbox-exkluzív House of the Dead 3-mal.
- Az Xboxos Cel Damage fejlesztője, a Pseudo Interactive bejelentette, hogy a játék elkészült, jelen pillanatban már a második rész előmunkálatai folynak, illetve a program GameCube-ra történő átírása.

V.I.P.

LÁNYOK A SZILIKON VÖLGYBŐL

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **KALISTO**
MEGJELENÉS **PSX: 2001. DECEMBER PS2 ÉS XBOX: 2002. TAVASZ**



Pamela Anderson sem kerülheti el a „megjátékosítást", mégha erre nem is egy – az adottságainak jobban megfelelő – strippoker keretein belül kerül sor, hanem egy Syphon Filter-szerű akciójátékban. A játék a nálunk mostanában futó tévésorozat alapján készül, amiben Vallery Irons nevű hősnőnk magántestőrként a legkülönfélébb hírességeket védelmezi. A játékban várhatóan 60 pálya lesz (a PS2-es és Xboxos verzióban kevesebb!), és mindegyiken az lesz a célunk, hogy valakit kiszabadítsunk fogságából, majd épségben elkísérjük a pálya végére. Mindehhez tíz fegyvert használhatunk, ráadásul minden pályán más ruhaneműben láthatjuk viszont a kebelkirálynőt, illetve társnőit, hiszen összesen hat bögyös testőrnővel ténykedhetünk. (A képek természetesen a PSX-es változatból valók.)





WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND

KINCSKERESŐ NAGYKÖDMÖN

KIADÓ **ATLUS** FEJLESZTŐ **RACDYM**
MEGJELENÉS **PS2 2001. DECEMBER (JAPÁN)**

A Wizardry (nem összetévesztendő a PC-s Wizardry-sorozattal) egy kevert stílusú RPG lesz: a játékrendszer inkább a nyugati RPG-k stílusára emlékeztet, a design viszont igencsak japános lett (többek között a Virtua Fighter és a Shin Megami Tensei egykori tervezője működött közre a szörnyek megalkotásában). A sztori dióhéjban: meteor esik Dohan királyság fővárosára, melynek következtében megnyílik egy titkos barlangrendszer bejárata, amelyet természetesen azonnal ellepnek a kincsvadászok – többek között csekélységünk. Karakterünket öt fajból és nyolc kasztból kombinálhatjuk ki, amely egyszer és mindenkorra meg is határozza lehetőségeinket a játék folyamán. A játékot FPS-nézetből irányítjuk, és fő feladatunk a labirintusok feldúlása lesz, amelyben szövetségeseink is akadnak, akik pénzért vagy küldetések teljesítéséért állnak be mellénk. Őket viszont nem közvetlenül irányítjuk, hanem különböző viselkedési minták megadásával. Az angol nyelvű verzió megjelenése egyelőre még nem tisztázott, de sajátos stílusának köszönhetően igencsak érdekes színfolt lehet a konzolos RPG-k palettáján.



TITANIUM ANGELS

CARMEN ELECTRO

KIADÓ **SCI** FEJLESZTŐ **MOBIUS** MEGJELENÉS **PS2 2002. NYÁR (NTSC)**





Ha valaki még nem fáradt bele a világ megmentésébe, akkor örülhet, ugyanis a Titanium Angels főszereplőjének, Carmen Blake-nek a végső célja éppen ez lesz. A XXI. század végén kutya világ vár mindenkire: három idegen faj, valamint a nagy országok gonosz kormányai veteksznek egymással a hatalomért. Mi a Titanium Angels nevű bérgyilkos klán tagjaiként kerülünk bele a buliba, amelynek egyik küldetése nem úgy sül el, ahogy tervezték: teljesen egyedül egy idegen bolygóra kerülünk, ahol mindenki a mi irhánkra vadászik. Még szerencse, hogy néha találhatunk némi segítséget, amelyek közül a leghatásosabb egy Titan nevű mech lesz, ami rakétavetőivel és gépágyúival igen jelentősen javítja amúgy sem csekély tűzerőnket – Carmen ugyanis legalább 30 fegyvert használhat a játék 16 pályáján keresztül. A fejlesztők többjátékos módot is terveznek, online lehetőségről viszont egyelőre nem nyilatkoztak.





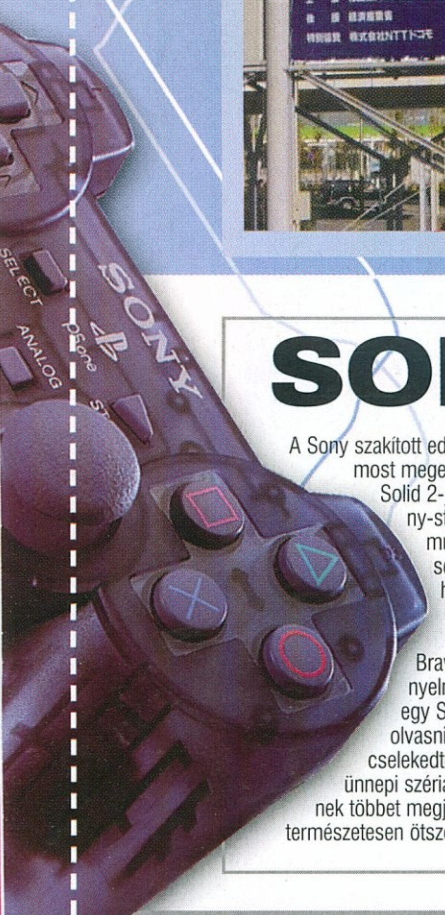
TOKYO 2001 ŐSZ GAME SHOW





A legnagyobb japán játékkiállítás, a Tokyo Game Show (TGS) minden évben két alkalommal kerül megrendezésre; legalábbis került eddig, mert a egy ideje kissé leszállóágba jutott – egyre kevesebb lett a kiállító, és persze emiatt egyre kevesebben látogattak ki az eseményre. Az utóbbi esztendőben megfordulni látszott ez a tendencia, és két „renitens" brigád – a SquareSoft és az Enix – is jelen volt az utóbbi két kiállításon, ráadásul a 2001 tavaszán rendezett TGS-en (ld. 2001/5. számunkat) már a Nintendo is bemutatkozott, mégha csak kizárólag Gameboyos játékokkal is. Ők egyébként már előre jelezték, hogy az őszi TGS-en nem vesznek részt (nekik megvan a saját kiállításuk ilyentájt, mégpedig a SpaceWorld – ld. 2001/10. számunkat). Valószínűleg ez lehetett az utolsó csepp a pohárban: a rendezvényt szervező CESA ugyanis két nappal az október 12-14-e között zajló kiállítás előtt bejelentette, hogy tavasszal nem lesz több TGS, évente csak egyszer lesz – októberben.

A mostani kiállításon a Nintendo hiányzása miatt a Sony és a Microsoft között dúlt küzdelem az „show királya" címért. A Microsoft szokás szerint hatalmas felhajtást csinált, a Sony ezúttal sokkal diszkrétebbet, viszont mellettük szólt, hogy a kiállított programok fele az ő gépein várható (érdekes arányban: 26% PS2, 24% PSX). A TGS igazi győztese azonban – igencsak meglepő módon, főként az E3-on bemutatott „vendégváró" viselkedésük után – a Sega volt: minden egyes platformon több játszható programmal jelentkeztek, ráadásul az összes igen magas színvonalú volt – hibátlan teljesítményt nyújtottak! Alábbi összeállításunkban azokat a játékokat mutatjuk be részletesebben, amelyek esélyesek arra, hogy angol nyelven is megjelenjenek.



SONY-BEMUTATÓ

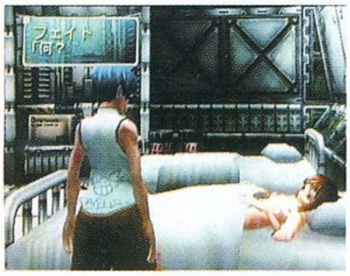


A Sony szakított eddigi taktikájával, miszerint nekik kell rendelkezniük a legnagyobb standdal, és most megelégedtek a harmadik legnagyobb kiállítótérrel. Míg fél éve a Konami Metal Gear Solid 2-je, illetve a Squaresoft Final Fantasy X-e vonzotta a legnagyobb tömeget a Sony-standnál (no és persze a saját GT3), idén csak a saját fejlesztésű programokat mutatták be. A legnagyobb figyelem itt a Toro's Vacation nevű, nekünk meglehetősen furának tűnő programot kísérte, amiben egy cel-shading megoldással létrehozott fehér macskát kell egy előre renderelt városban mozgatni. A másik nagy durranás az Ico volt, ami igen furcsa módon előbb jelent meg Amerikában, mint Japánban. Ezeken kívül volt még egy vonatszimulátor, több RPG és egy Bravo Music nevű zenés program, amiben 40 klasszikus-zenei darabot kell levezényelnünk egy nagyzenekar élén. A „TGS legfurcsább programja"-kitüntetés szintén egy Sony-programnak jár, amelynek címe I Said Act! volt. Ebben egy mikrofonnal felszerelkezve kellett a képernyőn megjelenő sorokat „felolvasni", és a karakterek (egy ronda fickó, egy kislány és egy rózsaszín kutya) a beszélő hangsúlyától, ritmusától és hangerejétől függően cselekedtek. A Sony a kiállítás előtt pár nappal jelentette be, hogy elkészült a húszmilliomodik PS2 is, aminek megünneplésére legyártottak egy ünnepi szériát a legkülönfélébb színekben pompázó PS2-kből. Ezek igen korlátozott példányszámban készültek el, és a vállalat szerint nem terveznek többet megjelentetni belőlük: minden földrésznek 6000 darab jut a neki dukáló színből. A teljes gyűjteményből mindössze 66 csomag készül, amit természetesen ötszörös áron fognak árulni – ám egy igazi rajongónak ez nem lehet akadály!

JÁTÉK CÍME	KIADÓ	LEÍRÁS
Armored Core 3	**From Software**	A népszerű meches játék legújabb epizódja, négyjátékos lehetőséggel
Bomberman Kart	**Hudson**	Kart-játék a Bomberman-világ főszereplőivel cel shading-körítéssel
All-Star Pro Wrestling 2	**Squaresoft**	Pankrátor-játék az RPG-k királyától?! Itt a világ vége!
Sepa 2001	**Koei**	Baseball-játék, főszerepben a japán ligával
Houshin Engi 2	**Koei**	Akció-RPG a középkori Kínában, egy népszerű anime-sorozat alapján
Kengo 2	**Genki**	A szamurájos akciójáték második része sokkal szebb grafikával
Guilty Gear X Plus	**Sammy**	2D-s verekedős játék; az eredeti DC-változat továbbfejlesztése két új karakterrel
Tearaway Princess	**Atlus**	RPG, amiben egy folyton veszélybe kerülő hercegnőt kell megvédenünk
Growlanser III	**Atlus**	Hagyományos fantasy-RPG, ahol a főhős jelleme a párbeszédek menetétől változik
Automodellista	**Capcom**	2002 végén megjelenő online autóverseny, avagy cel-shaded Gran Turismo Network
Jak& Daxter	**Sony**	Jaku & Dakatsu, avagy a két marha japánul is lecsap; bővebbet előző számunkban találsz róluk
Tokimeki Memorial III	**Konami**	Az első randevú-szimulátor új epizódja, ezúttal kevesebb nővel, de cel-shadinggel körítve
Grandia Xtreme	**Enix**	A Grandia-széria harmadik része, rengeteg mechanikus ellenféllel és gyönyörű grafikával
Legaia Duel Saga	**Sony**	Fantasy-RPG, körökre osztott csatákkal, és furcsa módon Tekken-szerű kombókkal

STAR OCEAN 3
TILL THE END OF TIME
VISSZA A JÖVŐBE
KIADÓ **ENIX** FEJLESZTŐ **TRI-ACE**





Az Enix legnagyobb durranása a TGS-en mindenképpen a Star Ocean RPG-sorozat harmadik része volt. A játék körülbelül 400 évvel a második epizód után játszódik (egészen pontosan 2859-ben), mégpedig a Föld nevű bolygón – valamint a játék vége felé már különféle, épp gyarmatosítás alatt álló más planétákon is. Az eddigi 2D-s grafika a múlté, a PlayStation 2 erejének köszönhetően gyönyörű, három dimenzióban megalkotott városokban (New York és Párizs voltak bejárhatók a kiállításon) és ezek környékén kóborolhatunk majd. Érdekes módon a kipróbálható demóból pont az RPG-k legfontosabb része hiányzott: harcolni nem lehetett, csatajelenetek csak az Enix óriás-kivetítőjén voltak láthatók. Ezek alapján a rendszer leginkább a Grandia 2-ben tapasztaltakra emlékeztet, a szörnyeket látjuk a tájon, és ki is kerülhetjük. Remélhetőleg nem fog úgy járni, mint az Enix másik RPG-je, a Dragon Warrior VII, aminek angolra fordítása már másfél év óta húzódik, és könnyen lehet, hogy ezért ez lesz majd a legutolsó PSX-játék.

XENOSAGA
DER WILLE ZUR MACHT
NÉMECH NYELVLECKE JAPÁNBÓL
KIADÓ **NAMCO** FEJLESZTŐ **MONOLITHSOFT**







A legnagyobb tömeget a a Tokyo Game Shown vitathatatlanul a Xenosaga vonzotta, mert bár 15 gépen lehetett vele játszani, állandóan egy csomó ember várakozott a kontrollerekért. A játék nem folytatása a Squaresoft 1998-as kultjátékának (ez ugyanazt jelenti, mint a filmiparban: mindenkinek tetszett, kereskedelmileg mégis bukás lett), hanem előzménye – a Xenosaga az első része lesz annak a hat epizódból álló sorozatnak, aminek a Xenogears az ötödik darabja volt. Túl sok közös dolog nincs a két játék között, hiszen 10.000 év telt el közöttük. A játék 7277-ben kezdődik a Földön, egy olyan korszakban, amikor az emberiség megkezdi a galaxis benépesítését, és szembetalálja magát egy szinte elpusztíthatatlan egyedekből álló fajjal, a Gnosissal. Hogy ezekkel szembe tudjanak szállni, az emberi tudósok mecheket (AGWS-eket, azaz Anti-Gnosis Weapon Systemeket) kezdenek gyártani, valamint elindulnak a harcra kitenyésztett androidok tömegtermelésére irányuló kutatások. Egy Shion Uzuki nevű hölgyet fogunk irányítani, a nagy vonalakban az első rész rendszerét másoló játékban: habár most a szörnyeket látjuk a játéktéren, a harcban Ethernek nevezett varázslatokat és három különböző támadást hajthatunk végre (ez maradt a régiből). A japánok hatalmas lelkesedését látva majdnem biztos, hogy ezúttal anyagi szempontból is sikeres lesz a program, ami az első két DVD-n megjelenő PS2-játék lesz.





KINGDOM HEARTS
FINAL DISNEY? WALT FANTASY?
KIADÓ **SQUARE EA** FEJLESZTŐ **SQUARESOFT/DISNEY**

A Squaresoft a mostani kiállításra meglehetősen kis standdal érkezett, és mindössze két kipróbálható játékuk volt: az egyik egy wrestling-program, míg a másik a már félkészen is sok vitát kiváltó Kigdom Hearts volt. Az RPG-nek titulált játék dugig van Disney-karakterekkel, és az akció sokkal nagyobb szerepet kap, mint a cég eddigi szerepjátékaiban. A főhőst, Sorát irányítva kell leküzdenünk ellenfeleinket, fegyverünket (egy irdatlan méretű kulcsot) és mágiánkat használva. A csapatban maximum hárman lehetnek, de ebből kettőt a gép irányít (a TGS-en kiállított demóban Donald kacsa és Goofy volt a két társunk), a játékos csak a Square házi designere, Tetsuya Nomura által megrajzolt Sorának adhatja ki a parancsokat. Elég kiábrándító, hogy mindössze három varázslatot terveznek a végleges verzióba (Fire, Blizzard, Lightning), viszont a Disney-fanok meg lehetnek elégedve: szinte minden egész estés rajzfilm főszereplője megjelenik a játékban (Hófehérke, Alice, Csipkerózsika és hasonló gyanús elemek). A koncepció nekünk kissé stupidnak tűnik, viszont a grafikusok és animátorok fantasztikus munkát végeztek: minden Disney-figura a rá jellemző mozgással rendelkezik. A megjelenést az eredetihez képest kicsit eltolták, Japánban a tervek szerint jövő tavasszal jelenik meg a program.

METAL GEAR SOLID 2

MÁR ITT VAN A KANYARBAN!

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI TOKYO**



Sajnos a Konami nem igazán erőltette meg magát, a Metal Gear 2 kipróbálható volt ugyan, ám a már jól ismert demó mindössze egyetlen szobával volt tovább játszható. A hajó motorjainak termébe lehetett bemenni, miután helyretettük Olgát. Szintén újdonságot jelentett az éjjellátó készülék, valamint a digitális fényképezőgép, aminek a képeit a memóriakártyán tárolhatjuk – hogy ez mire jó, azt még nem tudni (az előző részben néhány helyet lefényképezve a fejlesztők szelleme megjelent a fotókon). A demó végigjátszása után jutalmul kapott videóban megjelent pár új, még nem látott karakter, például egy Emma nevű nő, vagy az a vámpír-kinézetű fickó (bazi nagy fogakkal, meg egy gólyóütötte lyukkal a homloka közepén), aki a jelek szerint fontos szerephez jut majd a MGS2-ben. Mivel a program megjelenése már nagyon közel van, talán mutathattak volna többet is a játékból, mint ez a rövid kis ízelítőt...



VIRTUA FIGHTER 4

BEMUTATKOZÁS PS2-N

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **AM2**

Októberi számunkban már szenteltünk pár szót a Virtua Fighter-széria negyedik részének, azonban akkor csak a játéktermi verzióról szedtük össze a tudnivalókat – a PS2-változat csak most került bemutatásra (japán megjelenését január 31-re jelentették be). Az otthoni verziót természetesen tonnányi újdonsággal, extrával díszítették fel. A megszokott opciókon (arcade, survival, training, VS) kívül van egy AI System névre hallgató lehetőség, ahol különféle mozgásokat taníthatunk a karaktereknek, majd az így átadott tudással felszerelve összeereszthetjük őket más harcosokkal; ha jól tanítgattuk őket győznek és fejlődnek, ha nem, akkor kezdhetjük elölről az egészet. Egy másik új lehetőség a karakterek egyedi igényekre szabása (Character Edit), itt mindenkit új sapkákkal, fülbevalókkal, nyakláncokkal és egyéb bizgentyűkkel szerelhetünk fel – ezeket a különféle rekordok megdöntéséért kaphatjuk. Grafikailag a játék egy-az-egyben a játéktermi automata mása, mind a karakterek, mind a hátterek gyönyörűek lettek. Várjuk szeretettel!



SPACE CHANNEL 5 PART 2

DÁRIDÓZZUNK INKÁBB ULALÁVAL

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **UGA**

Ulala, a világ legszexisebb riporternője visszatér! Túl sok változást nem kell várni, sem a grafika, sem a játék lényege nem változott: a Space Channel 5 televíziós csatorna sztárjaként kell a Földre törő idegeneket megleckéztetnünk. Ehhez utánoznunk kell a táncukat, majd lézerrel meg kell semmisíteni a zöld emberkéket. Újdonság, hogy ezúttal Ulalának több fellépőruhája is van, ha jól szerepelünk a főellenfelek ellen, akkor kaphatjuk meg őket. Természetesen visszatér a rivális bemondónő, Pudding is, valamint sztárvendégként feltűnik Space Michael is (a Föld nevű bolygón Michael Jacksonként ismert). A zenék nem változnak túl sokat, mind az első részben szereplő dalok remixeire, mind vadiúj felvételekre rázhatjuk csípőnket. A program megjelenik DC-re és PS2-re, is, habár sajnos meglehetősen kevés rá az esély, hogy a Dreamcastos változat angol nyelvterületen is megjelenjen. Érdekes, hogy PS2-re mindkét rész ugyanaznap jelenik meg.

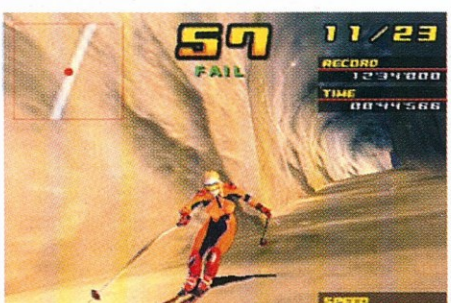


ALPINE RACER 3

A LEJTŐN NINCS MEGÁLLÁS

KIADÓ **NAMCO** FEJLESZTŐ **NAMCO**





A Namco egyik sikeres játéktermi átirata, az Alpine Racer 3 2002. februárjában jelenik meg PS2-re Japánban. A játékmenet a lehető legegyszerűbb lett: csak az analóg karra van szükség, hiszen versenyzőnk magától gyorsul, nekünk mindössze annyi a feladatunk, hogy kanyarodjunk. Összesen hat karakterünk lesz, mindegyik három tulajdonság alapján van osztályozva – végsebesség, gyorsulás, fordulékonyság –, ezek alapján kell választanunk köztük. Nincsenek végrehajtható trükkök – már azon kívül persze, hogy a lehető leghamarabb kell elérnünk a lejtők aljára. Az egyetlen különlegessége a játéknak a folyamatos kommentár lesz, aki cinizmusát és rosszindulatát mindannyiszor megvillogtatja, amint elzakózunk. Sajnos ez önmagában nagyon kevésnek hangzik, nem valószínű, hogy sokan választják majd ezt például az SSX Tricky helyett.

XBOX MENNI JAPÁN



A Microsoftnak most már mindenképpen erőteljesen kellett szerepelnie a TGS-en, ha nem akarta teljesen elveszíteni a japán piacot. Ennek érdekében kibérelték a lehető legnagyobb területet, költséget nem kímélve berendezték, tonnányi új bejelentést időzítettek a kiállításra – és ami talán a legfontosabb: rengeteg játékot mutattak be. Több, mint 150 Xboxon 20 játékot próbálhattak ki az érdeklődők – ezek közül több kifejezetten a japánok ízlése szerint készült (itt elég lehet megemlíteni a Style Laboratoriest vagy az Innocent Tears nevű „csodát"). Az amerikai launch title-ok közül mindössze hármat vittek ki a kiállításra: a Halo egy meglehetősen semmitmondó, rövid demóval volt jelen (mivel Japánban FPS-ek egész egyszerűen nem léteznek, a japánok szerint „lehetetlen megtanulni a kezelését"), az Ampedet átnevezték Tenkura, a Project Gothamet pedig World Street Racerre. A kiállítás első napján mindenki az Xboxra figyelt, köszönhetően főlega Sega bejelentéseinek (ezekről pár oldallal később olvashatsz), de később sem kellett szégyenkezniük. A TGS utolsó napján Bill Gates is megjelent, és mindenképpen sikerként könyvelhette el, hogy egy tortát sem vágtak hozzá... Az őszi TGS-en a Microsoft bebizonyította a japánoknak, hogy az Xboxnak van keresnivalója a Sony és a Nintendo mellett: a Nikkei által készített felmérések szerint a látogatók nagy részének tetszett egyik-másik Xbox-játék, a legfőbb problémájuk a géppel az volt, hogy túl nagy – többen azt nyilatkozták, hogy nem fér el majd a lakásukban egy ekkora gép...



JÁTÉK CÍME	KIADÓ	LEÍRÁS
Nobunaga's Ambition	**Koei**	A változatosság kedvéért egy középkori Kínában játszódó stratégia
Innocent Tears	**Mi-Pic**	Az első randevú-szimulátor Xboxra... éljen!
Jockey's Road	**Microsoft**	Lóversenyes játék, erős kaland- és RPG-elemekkel. Szörnyen hangzik...
Bistro Cupid	**Success**	Étterem-manager-program, amiben lehet udvarolni a pincérlányoknak is

SEGA GT 2002

ÚJABB SEGA X-KLUZÍV

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **WOW ENTERTAINMENT**



A kizárólag Xboxra megjelenő Sega GT 2002 minden bizonnyal jó eséllyel indulna a "másoljukle-a-GT3-at"-versenyben. Itt is a különféle autók megvásárlása és tuningolása lesz majd középpontban, itt is több tucatnyi bajnokság lesz, valamint rengeteg licencelt – valószínűleg roncsolódó – kocsi. Az autók száma egyelőre még nem tisztázott, eddig 15 autógyártóval állapodott meg a Sega, ezek közül hét japán vállalat járműveit lehetett kipróbálni a demóban. Ezek között ugyanúgy vannak a hetvenes évekből származó benzinzabáló gépek, mint áramvonalas sportkocsik, sőt még néhány csak rajzasztalon létező autót is kipróbálhatunk majd. Pályák tekintetében már nem volt ilyen jó a helyzet, mindössze egy kopár kis oválpályát lehetett „választani", remélhetőleg a többi helyszín azért ennél kidolgozottabb lesz. A játék kihasználja majd a merevlemez és a modem által kínált lehetőségeket: a fejlesztők a játék megjelenése után újabb és újabb autókat és pályákat tesznek elérhetővé az interneten, amelyeket csak le kell töltenünk. Ezen felül már most bejelentettek egy kiegészítő lemezt, amin szintén új autók, pályák és játékmódok kapnak majd helyet (ugyanúgy, mint például a híreink között szereplő GT3 Conceptben). A játék megjelenésekor sajnos nem tudunk majd interneten keresztül versenyezni vele, erre várnunk kell a Sega GT Online megjelenéséig, ami csak 2002 végére várható.

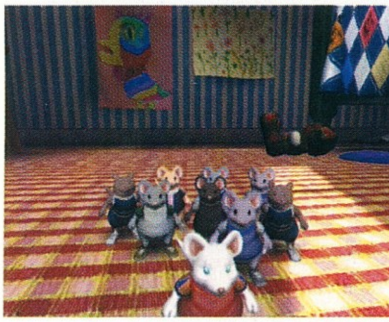


HAVE A MICE DAY!

HA EGYSZER EGY EGÉR BERÁG...!

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **MEDIA VISION**





Bár ez a játék képeiből nem látszik, a Have A Mice Day! sokkal inkább egy egyszerű kalandjáték, mint egérszimulátor (bár a japánoktól az is kitelne). A programban egy fehér szőrű egeret kell irányításunk alá venni; vele és bandájával kell bejárnunk a házat és levernünk minden rivális egérbrancsot. A házban nem szaladgálhatunk szabadon, hanem előre megszabott útvonalak közül választhatunk; a játék lényege az, hogy úgy ügyködjünk, hogy egereink minél több útvonalat szabadítsanak fel. Ha egy egerünk kirángatja az ágy alá beszorult babát, körülnézhetünk ott is; ha bekapcsoljuk a ventilátort, a szél szétfújja az újságkupacot, szabad az út. Amikor végre találunk egy ellenséges egeret, akkor kezdetét veszi a nagy csata: egy Tekken-szerű résszel dől el, hogy ki zabálhatja fel a sajtot a házban. A játék tulajdonképpen nagy sikert aratott: a Microsoft standján ekörül koncentrálódott minden fiatal lány. Különlegessége az úgynevezett fur-shading technológia, amivel az alkotók láthatóan is szőrössé tudták tenni a cincogókat, ami kétségtelenül új technológiai mérföldkő...

FIGHTING SUPER HEROES

REMÉLJÜK JOBB LESZ, MINT A CÍME

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **MICROSOFT JAPAN**

A Kakuto-X... mit is beszélek, a Fighting Super Heroes sajnos a várakozások ellenére nem volt játszható állapotban a kiállításon, mindössze egy ötperces videót mutattak be belőle. Ebben főként öt karakter volt látható, amint bemutatják gyakorlataikat – tényleges harc mindössze pár másodpercig volt látható. (A fejlesztők nem árulták el, hogy ezeken kívül terveznek-e még többet – mindenesetre öt karakter azért elég kevés lenne) A játék grafikája nagyon szép lett, és teljesen eltérő stílusú, mint a többi verekedős cucc, mert megpróbáltak minél realisztikusabb karaktereket és pályákat kreálni. A karakterek tekintetében ez sikerült is, hihetetlenül kidolgozottak lettek a figurák, főként a fény-árnyék-hatások láttán esik le mindenkinek az álla, de az sem piskóta, ahogy az esős pályán a karakterek testén végiggurulnak a vízcseppek. A helyszínek már sokkal kevésbé tetszetősek, ezek inkább sötét hangulatú képregények világát idézték, mintsem a valóságot. Abból ítélve, hogy még nem volt játszható, nagyon valószínű, hogy jövő nyár előtt nem jelenik meg.







MAXIMUM CHASE

GENGSZTEREK A VOLÁN MÖGÖTT

KIADÓ **MICROSOFT JAPAN** FEJLESZTŐ **GENKI**

A Maximum Chase furcsa keveréke a Drivernek és a Virtua Copnak – és bár ez elég hülyén hangzik, a mixtúra jól működik. A program az autós üldözések hangulatát próbálja megragadni, amelyeket kétféleképpen is átélhetjük: a mi grabancunkat akarják megragadni holmi rendőrök, vagy nekünk kell utolérnünk valakit. A két tucatnyi küldetés alatt összesen húsz kocsit próbálhatunk ki, amelyek érdekes módon (lévén gengsztert alakítunk) valódi autók másai. Ha nekünk kell valakit elkapnunk, akkor az a cél, hogy valahogy megállítsuk, amire két lehetséges forgatókönyv is van: vagy addig zúzzuk őket, amíg szét nem esnek (habár ez visszafelé is elsülhet), vagy beszorítjuk őket valahová. Ha viszont mi vagyunk a menekülők, akkor már előkerülnek a fegyverek is, ezekben a küldetésekben ugyanis nem elég az, ha vezetői képességeinket megcsillogtatva elmenekülünk a zsaruk elől, hanem a pályák bizonyos pontján a volánt elengedve a hátsó ablakon át kell lövöldöznünk a fakabátokra (ilyenkor a gép vezeti a kocsit; pedig érdekes lett volna, ha egyik kezünkben kontrollerrel, a másikban pedig fénypisztollyal küszködünk a tévé előtt). A legjobb, ha a kerekükre célzunk, de a sofőrre leadott célzott lövések is elég jó hatással bírnak.

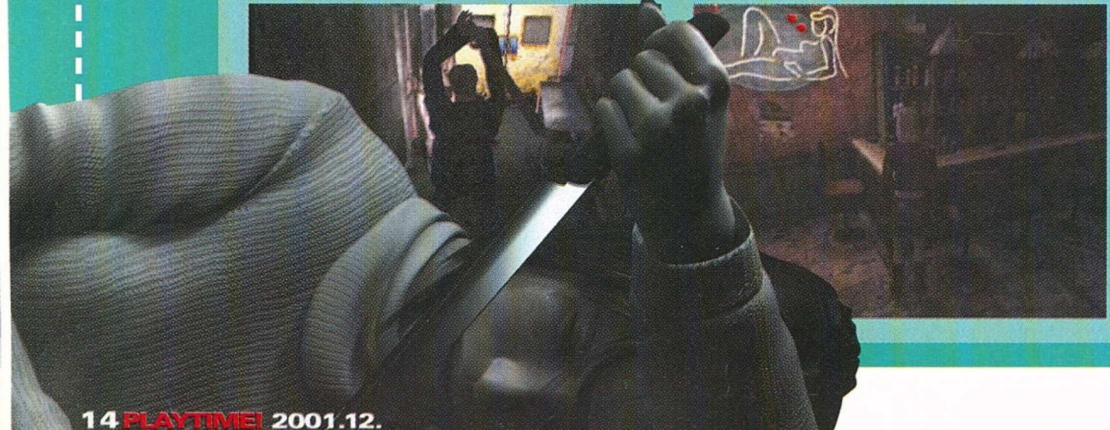
SILENT HILL 2 RESTLESS DREAMS

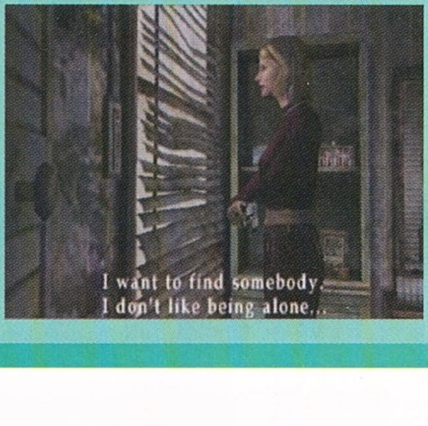
"SUPER MARIA WORLD" (BOCS...)

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI TOKYO**

Végre kiderült, hogy a Konami milyen extrákkal fogja felszerelni horrorjátékának Xbox-átiratát – már amellett, hogy egy új alcímmel. A legfontosabb újítás az, hogy lesz egy Born From A Wish címet viselő második történet is a játékban. Ebben nem James (a PS2-es változat főszereplője), hanem a rejtélyes Maria szemszögéből követhetjük végig az eseményeket – ez körülbelül 5-6 órás plusz kalandozást jelent. A többi változás a grafikát érinti: a PS2-verzióban is szereplő szemcsésséget (olyan a játék, mintha egy régi videokazettát néznénk) enyhíthetjük, illetve ki is kapcsolhatjuk, utóbbi esetén lesznek kitűnően megfigyelhetőek az újrarajzolt, nagyobb felbontású textúrák. A fények kezelése is javult, karakterünk több árnyékot is vethet, ha több lámpa fénye éri. Az új történetszál miatt még azoknak is megéri majd kipróbálni, akik a PS2-es változatot már töviről-hegyire ismerik.







GAMECUBE



Mivel a Nintendo kiállítóként nem vett részt a TGS-en, ezért nem volt bemutatva túl sok GameCube-játék. A legfontosabb kiállító a platformra a Sega volt (habár egy éve valószínűleg mindenki lehetetlennek nevezte volna, hogy ez valaha is bekövetkezik). Négy játszható programmal jelentkeztek, valamint két új programot is bejelentettek. Először is megtekinthető volt az egy hónappal korábban már megjelent Super Monkey Ball (az AM2 bejelentette, hogy ezt kiadják PS2-re is, valószínűleg a gyászos eladási adatok miatt). Kiállították a decemberben megjelenő Sonic Adventure 2-t és a januárra tervezett Virtua Striker 3 ver 2002-t is. A negyedik a Phantasy Star Online GC-s változata volt, a program egyre szebben néz ki; bemutattak egy hetedik világot is, ennek neve Swamp lesz; itt főként mérgező lények, új csapdák és fantasztikus vízeffektek várnak ránk. Ehhez megjelenik majd egy új kontroller is, ami nem más, mint egy gamepad-billentyűzet mutáns, természetesen jó sok színnel. A Sega a fentieken kívül bejelentette, hogy az előző számunkban tesztelt Skies of Arcadia megjelenik GameCube-ra és PS2-re is, természetesen némi grafikai tuninggal. A másik bejelentés pedig a Sega Sports Baseball 2K3 volt – ezenkívül majdnem biztos, hogy az egész 2K3-as széria (tenisz, hoki, amerikai foci, kosárlabda) már GameCube-on is elérhető lesz.

A Konami két sportjátékkal jelentkezett (ISS Pro Soccer 2002, Hyper Winter Sports 2002); a Hudson standján pedig játszható volt mind a Bomberman Generation, mind pedig az újonnan bejelentett Bloody Roar Extreme, az ebben a számunkban tesztelt PS2-játék GC-átirata. Utóbbi új karaktereket vagy pályákat ugyan nem tartalmaz, de a grafikája szebb, mint PS2-es társáé. Szintén játszható volt a From Software RPG-je, a kártyák gyűjtögetésén és kombinálásán alapuló Rune.





SEGA-SAGA

A legsikeresebb TGS-t lebonyolító cég mindenképpen a Sega volt – övék volt a második legnagyobb stand, ahol szinte megszámlálhatatlan játékot próbálhattak ki a látogatók. A PS2-es (Rez, VF4, Space Channel 5 Part 2), GameCube-os (Sonic Adventure 2, Phantasy Star Online GC) és Xboxos (Gunvalkyrie, JSRF, Sega GT 2002) nagyágyúikról már beszámoltunk, de ezeken felül több új bejelentést is hallhattunk tőlük. A PS2 tekintetében például érdekes, hogy több DC-s játékot átírnak a Sony masinájára: ilyen lesz például a Space Channel 5 első része, a Skies of Arcadia, a Hundred Swords című stratégia (ez Japánban megjelent, angolul viszont csak PC-re – és most már – PS2-re fog megjelenni) vagy a Culdcept Second. A Sega még PSX-re is kiad egy programot, amelynek címe Shakatto Tambourine, és ehhez egy speciális kontrollert is kapnak a játékosok – egy dobot.

A GameCube-os játékokat tekintve is hasonló a kínálatuk, eddig hat játékot jelentettek be – ennél viszont biztos, hogy több játék áll fejlesztés alatt. A Sonic Adventure 2-nél igen érdekes, hogy a GameCube-os verzió, valamint az ugyanakkor megjelenő GBA-s Sonic összeköthetőek lesznek, ezzel egyrészt a hordozható verzióban nyithatunk meg új pályákat, másrészt az otthoniban nyitható meg a Chao Race-opció – ez lesz az első páros, amelyik kihasználja a GC-GBA összeköttetésének lehetőségét. A Skies of Arcadia GameCube-on is elérhető lesz, némi grafikai csinosítgatásokkal. GBA-ra több logikai program is készül, valamint a Pinball of the Dead néven futó flipperjáték három asztallal, realisztikus golyómozgással, és a Resident Evileket megszégyenítő mennyiségű zombival.

Természetesen a saját gép, a DC sem maradhat ki a szórásból. Japánban még 16 játék jelenik meg a konzolra, ezek között van például a Rez vagy a Space Channel 5 második része, néhány sportjáték, valamint egy érdekes nevű program, a Mysterious Dungeon Fuurai Siren Side Story Female Warrior Asuka Genzan. No igen, fogalmunk sincs róla, hogy ez mi a nyavalya lehet, mindenesetre nem hangzik túl biztatóan.

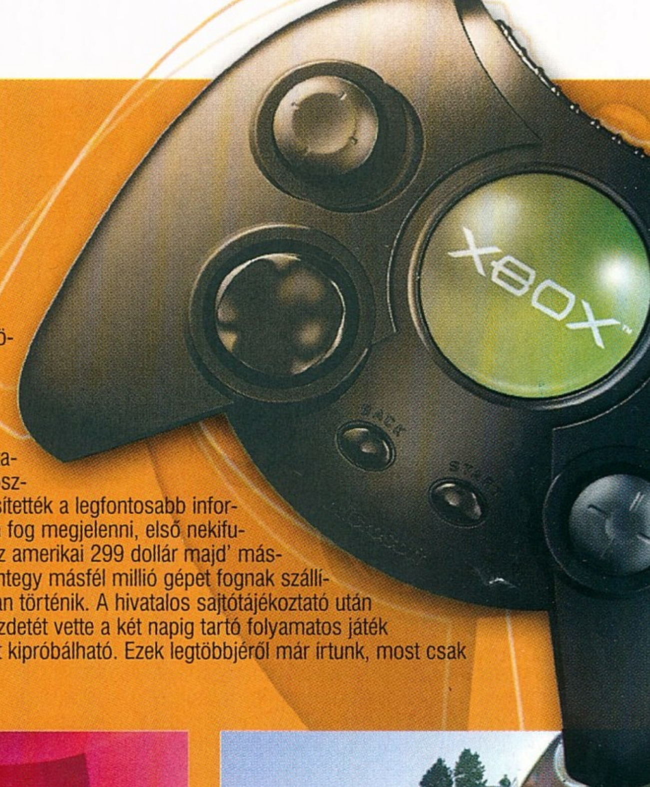
A legtöbb bejelentés a TGS-en az Xbox-szal volt kapcsolatos. Az első ilyen hír volt, hogy Phantasy Star Online megjelenik Xboxon is, jónéhány extrával körítve, és ami a legfontosabb, a kábelmodem teljes kihasználásával – ez azt jelenti majd, hogy az egy csapatba tartozók az Xboxhoz nemsokára megvásárolható headset segítségével beszélgethetnek a játék közben. Bemutatták az első filmet a sokak által várt Panzer Dragoonról is, ennek mindössze az volt a picike szépséghibája, hogy magából a játékból egyetlenegy kép sem szerepelt – volt pár rajz sárkányokról, volt pár sárkánymorgás, aztán ennyi... A legfontosabb bejelentés vitathatatlanul a Shenmue 2 Xboxos változának bejelentése volt – ez azzal is együtt jár, hogy a program Amerikában nem jelenik meg DC-re (Európában igen, minden itthoni DC-tulaj nyugodtan alhat!), hanem majd csak egy év múlva Xboxra. Természetesen a csúszás azt is jelenti, hogy grafikailag teljesen átdolgozzák a játékot: a merevlemeznek köszönhetően nem lesznek töltési idők, és várhatóan valamilyen módon lehetőség lesz internetes játékra is. Ez a hír önmagában nagyon jó, csak az a gond vele, hogy az amerikai DC-tulajok nagy része meglehetősen feldühödött a hír hallatán. Már az is elég nagy vihart kavart, amikor kiderült, hogy a Virtua Fighter 4 nem jön ki a Segagépre, a Shenmue 2 törlése viszont ennél sokkal súlyosabb, hiszen ez lett volna az utolsó „nagy játék" a masinára. Mivel minket nem érint a dolog, mi mindenesetre örülünk a hírnek, de azt is kíváncsian várjuk, hogy Yu Suzuki mit hoz ki az Xboxból.



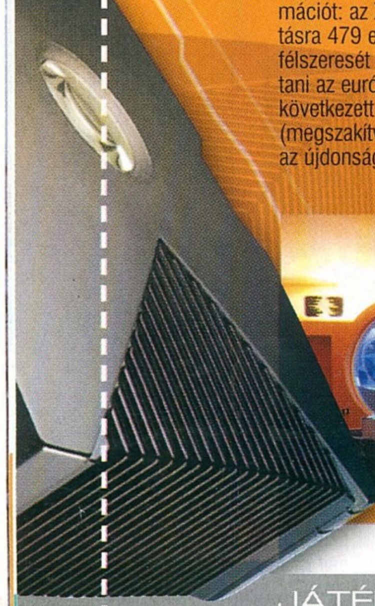
Az őszi TGS-en ugyan többen voltak kiváncsiak, mint a tavaszira – most 136.000-en látogatták meg a rendezvényt – a CESA mégsem gondolta meg magát: jövő tavasszal nem lesz japán kiállítás. Ez igazán kár, mert fél év múlva a Final Fanatsy XI, a Soul Calibur, esetleg a Metroid Prime vagy az új Panzer Dragoon már játszható lett volna – ezekre most tovább kell várni, mégpedig jövő májusig, amikor a következő E3 megrendezésre kerül.

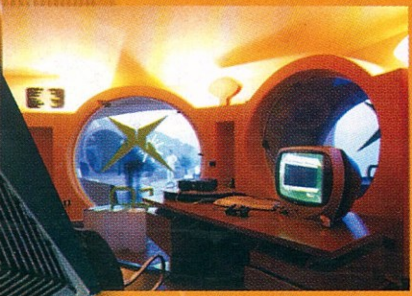
A Tokyo Game Shown a Sony ugyan kisebb felhajtással mutatta be produkcióit, ám ez tulajdonképpen érthető is, hiszen a PS2 olyan előnyben van vetélytársaihoz képest, hogy azt behozni jóformán lehetetlen akár a Nintendonak, akár a Microsoftnak. Utóbbi cég azért mindent megpróbált kihozni a kiállításból, és ez sikerült is neki – a legtöbb japán újság és weboldal dicsérően írt az Xboxról (főként a DoA 3 láttán lelkesedtek be a keletiek), és maguk a játékosok – legalábbis nagy részük – elismerően nyilatkozott az új konzolról. Sajnos a Nintendo nem volt ott a harcmezőn, ennek köszönhetően kevesebb GC-játékot láthattak az érdeklődők. Természetesen a játékipar nagy öregjét nem szabad leírni, várhatóan a konzol amerikai megjelenése sokkal sikeresebb lesz, mint a japán volt – legalábbis az előrendelésekből, felmérésekből ez derül ki. Az igazi győztes mindenképpen a Sega volt (no meg a cel-shading eljárás – minden negyedik játék ezzel az effekttel készült!), nagyon komolyan veszik, hogy legkésőbb 2003 közepéig átveszik a hatalmat az Electronic Artstól, és ők lesznek a legnagyobb bevételt termelő független játékkiadó cég.

X01

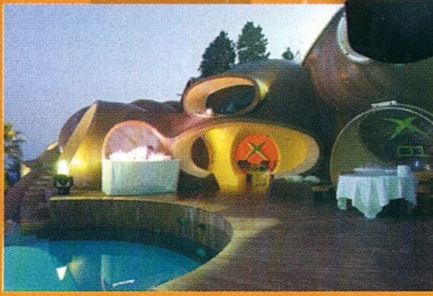


A Microsoft eddig nem igazán kényeztette az európai újságírókat, lévén működő Xbox eleddig egyszer tartózkodott földrészünkön, még januárban, ahol az angol firkászok láthatták a Malice és a Munch kezdetleges verzióit. (Természetesen a fejlesztőknél már jó pár hónapja a végleges masinák működnek.) Október 16-17-én azonban direkt az Óvilág számára tartottak bemutatót a franciaországi Cannes-ban, az odasereglő mintegy 300 újságírónak. A bemutatóra roppant kies helyen került sor: Pierre Cardin divatdiktátor buborékokból összerakott szerény kis házikójában. A sajtótájékoztatón mindenekelőtt megerősítették a legfontosabb információt: az Xbox európai megjelenési dátumát. A konzol 2002. március 14-én fog megjelenni, első nekifutásra 479 euróért, ami igencsak drágának tűnik, jelenlegi értéken számolva az amerikai 299 dollár majd' másfélszeresét jelenti, kb. 120.000 forintot. A cég állítása szerint jövő júliusig mintegy másfél millió gépet fognak szállítani az európai boltokba, s mint az már köztudott, ezek gyártása kis hazánkban történik. A hivatalos sajtótájékoztató után következett az új (és „régi") játékok bemutatása az európai sajtónak, majd kezdetét vette a két napig tartó folyamatos játék (megszakítva egy koncerttel és pár tűzijátékkal) – 40-nél is több program volt kipróbálható. Ezek legtöbbjéről már írtunk, most csak az újdonságnak számítók közül mutatjuk be a legérdekesebbeket.









JÁTÉK CÍME	KIADÓ	LEÍRÁS
Conflict: Desert Storm	SCi	Akciójáték taktikai elemekkel, egy négyfős kommandót kell irányítanunk Irakban
Batman Vengeance	Ubi Soft	A program (ld. Playtime 2001/11) Xboxos változata a PS2-es változatra hasonlít
MotoGP	THQ	Valószínűleg nem volt nehéz kitalálni, hogy ez egy motorverseny lesz...
Master Rally	Microids	Egy újabb ralijáték, egyelőre gyengébb grafikával, mint az RSC
Apprentice Knight	Microids	Megletősen elvont kalandjáték egy furcsa fantasy világban
Return To Castle Wolfeinstein	Activision	Az első PC-s FPS aktualizált változata, online játéklehetőséggel
Championship Manager 01/02	Eidos	Focimanager program; most már biztos, hogy Kozinak is lesz Xboxa
SWAT: Global Strike Force	Sierra	A PC-n népszerű FPS következő epizódja gyönyörű grafikával
Malice: Kat's Tale	Sierra	A Malice (ld. Playtime 2001/4), szinte kész változatban és új alcímmel volt jelen



BRUTE FORCE TOTÁL BRUTÁL

KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ DIGITAL ANVIL

Az elsőként bejelentett új program a Brute Force volt, egy külső nézetet használó, taktikai elemeket is tartalmazó akciójáték. A Microsoft szerint ez egy stílusteremtő próbálkozás, szerintünk azért ilyenből volt már pár darab. A játékban egy négyfős csapatot kell terelgetnünk körülbelül 20 küldetésen keresztül – közülük egyet irányítunk közvetlenül, míg három társunkat a gép kontrollálja, de nekik is bármikor adhatunk parancsokat. A játék négy különböző éghajlattal rendelkező bolygón zajlik, ahol rengeteg fegyvert használhatunk. A legérdekesebbnek a lángszóró látszik, ami – az eddigi megvalósításokkal ellentétben – remélhetőleg használható is lesz. A Brute Force mindenesetre gyönyörűen néz ki, minden lény poligonok ezreiből épül fel, jelenlegi állapotában panasz talán inkább a háttereket érheti, azok ugyanis elég egyszerűek. Lesz többjátékos-mód is, amelyben négyen lehet majd játszani, bár nem valószínű, hogy interneten keresztül is.





RALLYSPORT CHALLENGE

ÚTTALAN UTAKON

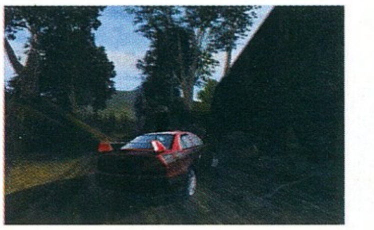
KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **DIGITAL ILLUSIONS**





Ha a Project Gotham és a Sega GT valakinek nem lenne megfelelő a túlságosan kiépített útvonalak nagy aránya miatt, akkor annak itt a megoldás: egy raliprogram. Az RSC-ben 25 valódi autóban (pl. Subaru, Ford, Mitsubishi) vághatunk neki a futamoknak, amihez természetesen valóságos versenyzők is dukálnak. Összesen négyféle módban mérkőzhetünk meg: Rally-mód, Rally Cross, Ice Racing és Hill Climb. Az utóbbi kettő hangzik a legérdekesebbnek: az előbbiben egy befagyott folyón kell minél hamarabb eljutnunk a célig, az utóbbiban pedig az a nyerő, aki hamarabb ér fel a domb tetejére - utak itt természetesen nincsenek... Mind a négy játékmódban versenyezhetünk az óra ellen, megpróbálhatjuk legyőzni a gép által irányított versenyzőket, vagy megmutathatjuk maximum három barátunknak, hogy mi vagyunk a legjobbak McRae óta. Mindehhez gyönyörű grafika járul: az autók sárosak, havasak lesznek, és persze a fejlesztők nagy figyelmet fordítanak az autók törésére is. A játék az Xbox európai megjelenésekor kerül a boltokba.



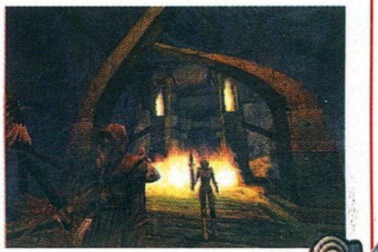


ENCLAVE

A GONOSZOK JOBBAK!

KIADÓ **SWING/CONSPIRACY**
FEJLESZTŐ **STARBREEZE STUDIOS**





A svéd Starbreeze játékát először itt próbálhatta ki a nagyközönség. A külső nézetet használó, fantasy környezetben játszódó akciójáték fejlesztői igen nagy figyelmet fordítanak mind az egyjátékos módra, mind a többjátékos-módra. Az előbbiben két történet közül választhatunk: a gonoszok vagy a jók oldalán is játszhatjuk a sztorit, amelynek minden küldetésében egy kis csapat élén kell feladatainkat végrehajtani. Ezek között lesz például várostrom is katapultokkal, faltörő kosokkal és más ostromeszközökkel. Többjátékos módban több tucatnyi pályának vághatunk neki; igen nagy valószínűsége van annak, hogy az interneten keresztül is. Tengernyi fegyvert, pajzsot és varázstárgyat szerezhetünk, páncélunkat négy szinten keresztül erősíthetjük a küzdelmek során. A játék további specialitása az, hogy mindkét oldalon hat-hat kaszt közül választhatunk. Lesznek harcra koncentráló karakterek (mint a Paladin vagy az Ogre), lesznek varázslók (például a Wizard és Lich), valamint orgyilkosok, farkaslovasok és sámánok.



PROJECT EGO

MR. MOLYNEUX EGÓJA

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **BIG BLUE BOX**



A Project Egoban, Peter Molyneux Xboxos RPG-jében egy fiatal, kalandvágyó fiút alakítunk egy fantasztikusan kidolgozott világban. Az emberek élik mindennapi életüket, amit feltűnésünk alapjaiban zavarhat meg. Ha például letapossuk vagy felgyújtjuk a búzamezőket, akkor az emberek lefogynak, esetleg elvándorolnak – netán éhen halnak. A helyiek persze megjegyzik cselekedeteinket, s ha valakit eltángáltunk kiskorában, az lehet, hogy 10 évvel később nekünk támad.
Ugyanígy van folyamatos hatással a környezet hősünkre is: ha sokat etetjük, meghízik; ha sokat mászkálunk labirintusok mélyén, sápadt lesz a bőre; sebeink nem múlnak el nyomtalanul, a hegek megmaradnak. Felelőtlen cselekedeteinknek is hosszú távú következményei lesznek: ha például hosszasan csapjuk a szelet egy asszonynak, akár meg is nősülhetünk, akár gyerekünk is születhet!
A harcrendszerről és a mágiáról még semmit sem lehet biztosan tudni. A játéknak elvileg jövő év végén kellene megjelennie, de hát ugyebár Molyneux úr egyéb ténykedései (Populous, Dungeon Keeper, Black and White) már tartanak egy-két késési rekordot...

YAGER

20 KLEINE YAGERMEISTER

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **YAGER DEVELOPMENT**



A Yagerből már bemutattunk pár képet 2001/4. számunkban. Azóta azonban rengeteget fejlődött a játék. A futurisztikus környezetben játszódó akciójátékban egy Magnus Tide nevű pilóta kalandjait kísérhetjük végig, összesen 20 küldetésen keresztül. Túl sok eredetit nem kínál a játék – a Yager leginkább a Rogue Squadronra hasonlít, ahol a talaj közelében repkedve kell megsemmisítenünk földi, légi és vízi célpontokat. A grafika talán kárpótolhatja a játékost, hiszen a játék füst- és tűzeffektjei igen kellemesen festenek lettek. Sajnos igen valószínű, hogy nem lesz többjátékos-mód a programban – a fejlesztők szavaival: „erről még nem beszélhetünk, de a megjelenési idő köt minket" –, pedig egy osztott képernyős, deathmachlehetőséget talán mindenki szívesen fogadna.

SQUARESOFT® HÍREK



A hozzánk érkező emailekből, kérdésekből azt szűrtük le, hogy legtöbb olvasónk ugyanolyan lelkesedéssel fogadja a SquareSoft játékait, mint mi. Ezért szeretnénk kedveskedni nektek minden hónapban egy oldalon a fejlesztőcéget érintő új hírekkel, képekkel – reméljük tetszeni fog új rovatunk!

SONY-SQUARESOFT

Ebben a hónapban a legfontosabb hír az volt, hogy a Sony megvásárolta a SquareSoft részvényeinek 19%-át egy 124 millió dolláros üzlet keretében. Noha Ken Kutaragi, a Sony elnöke többször is hangsúlyozta, hogy nem fogják arra kérni (netán kényszeríteni) a SquareSoftot, hogy csak és kizárólag PS2-re fejlesszenek, igen valószínűtlen, hogy a cég ezek után bármilyen más platformra (Xbox, GameCube) készítsen játékot. Ez alól a kézikonzolok kivételnek számítanak, a Square folyamatosan adja ki a csak Japánban megjelent WonderSwan Colorra NES-es, SNES-es átiratait. A Final Fantasy XI kivételével (ami biztos lesz PC-re is) tehát egyelőre minden SquareSoft-játék kizárólag PS2-re érkezik.

Az üzletre egyébként azért volt szükség, mert a SquareSoft hatalmasat – 80 millió dollárt – bukott a mozifilmmel, ezért sürgős tőkeinjekcióra volt szükségük. A hatalmas bukás miatt a SquareSoft kiszáll a filmiparból, nem akarnak újra kockáztatni, és esetleg újra veszíteni (nekünk azért tetszett a film).

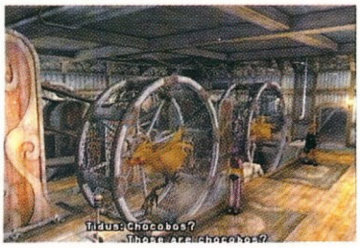
KINGDOM HEARTS

Erről a játékról bővebbet a TGS-ről szóló blokkunkban olvashattál pár oldallal előrébb, néhány dolgot azonban itt is megemlítenénk. A Disney-karakterek mellett több Final Fantasy-hős is visszatér; a hetedik részből Cid egy boltot fog vezetni, ebben az üzletben találkozhatunk majd egy moggal is. A Final Fantasy VIII-ból a tízéves Selphie-vel találkozhatunk, a tizedik részből már két karakter is biztos szereplő: Tidus tizenkét éves korúként tűnik fel, Wakka pedig tanárként fog megjelenni, ő fogja megtanítani nekünk a játék alapjait.





FINAL FANTASY HÍREK



A japánok mindig mindenben jobban járnak, mint mi. Ezt az axiómát most egy újabb dolog támasztja alá: Final Fantasy Unlimited címmel egy anime-sorozat indul a szigetországban (kevéssé tartozik ide, de a Nintendo is most indít egy ilyen tévésorozatot Kirby's World címmel), ráadásul ennek alapján egy új játéksorozat is készül. Hironobu Sakaguchi egy interjúban elárulta, hogy legalább három részt akarnak készíteni a tévésorozat alapján, amelyet egyébként DVD-formában Amerikában is meg kívánnak jelentetni. A sorozat a Föld közeli jövőjében játszódik, amikor Japán partjai mellett megnyílik egy térkapu – először egy tudóspár merészkedik keresztül a résen egy idegen világba, de nem térnek vissza – gyerekeik ekkor döntik el, hogy megkeresik őket. Csatlakozik hozzájuk egy Lisa nevű rejtélyes nő, és a másik világon egy szörny, Wind, négyük kalandjairól szól az októberben indult sorozat, valamint a játékok (ezek közül az elsőt jövő év tavaszán kívánják kiadni). A SquareSoftnál ezen felül szorgalmasan dolgoznak a tizedik rész angolra fordításán, Amerikában jövő januárban kívánják kiadni a programot – nekünk várhatóan pár hónappal tovább kell nélkülöznünk. Egyébként a japán eladási adatok alapján a Final Fantasy X a legnépszerűbb játék 2002 első üzleti félévében – 2.380.000 darabnál is többet adtak el belőle, ennek 80%-át a megjelenést követő első héten.

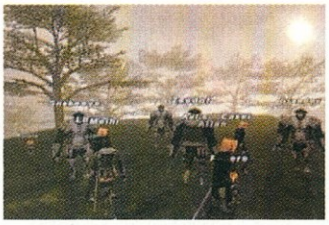


FINAL FANTASY XI





Napvilágra kerültek az első konkrétumok a SquareSoft első internetes játékáról, a Final Fantasy XI-ről. A játék egy messzimesszi galaxisban játszódik majd, egy Vana Dir nevű bolygón. Abban a világban emberek és más fajok békésen élnek együtt, és ugyanúgy együtt létezik a mágia és a fejlett technológia, mint mondjuk a Final Fantasy VII-ben. A játék kezdete előtt 20 évvel egy gonosz erő megpróbálta megsemmisíteni Vana Dirt, de egy gigászi csatában a világ lakosai legyőzték a Gonoszt – 20 év alatt ez az ismeretlen hatalom elég erőt gyűjtött, hogy újabb próbálkozást tegyen. A játékosok ebbe a helyzetbe lépnek be, természetesen az ő feladatuk lesz a támadások visszaverése; ehhez nem lesz elég a puszta erő, a karaktereknek mágikus hatalommal bíró kristályokat is gyűjtenie kell. A karaktereket legalább öt faj és tucatnyi kaszt kombinációjából választhatjuk ki, valószínűleg mindenki megtalálja a számításait. A PS2-verzió jelenleg 65%-ban van kész, és a SquareSoft szerint márciusban meg is fog jelenni Japánban és kicsivel később Amerikában. Európai megjelenésről egyelőre nincs szó, de remélhetőleg azért nem maradunk ki mi sem a játékból. (Mert ha igen, akkor hadat üzenünk Japánnak!)





MEGJELENÉSEK

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről. (A japánoknál inkább nem...) Örömmel jelenthetjük, hogy sok lesz, mert a karácsonyi játékáradat novemberben beindul! Alig pár nappal az Xbox és a GameCube megjelenése előtt rengeteg kiváló PS2-program jelenik majd meg, köztük – valószínűleg – a 2001-es év leginkább várt programja, a Metal Gear 2. Szóval jól fel kell kötnie a gatyáját a két új konzolnak, ha a Sony mellett labdába akar rúgni!

AMERIKAI PS2 MEGJELENÉSI LISTA

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	13.nov	Konami	★★★★★



Half-Life	13.nov	Universal Interactive	★★★★★
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	13.nov	Activision	★★★
Harvest Moon: Save The Homeland	13.nov	Crave	★★★
Wave Rally	13.nov	Eidos	★★★
James Bond 007: Agent Under Fire	13.nov	Electronic Arts	★★★★★
Vampire Night	13.nov	Namco	★★★
Baldur's Gate: Dark Alliance	15.nov	Interplay	★★★★★
Giants: Citizen Kabuto	15.nov	Interplay	★★★
Dynasty Warriors 3	15.nov	Koei	★★★★
Max Payne	19.nov	Rockstar Games	★★★★
Simpsons Road Rage	19.nov	Electronic Arts	★★
Frequency	20.nov	Sony	★
Sega Sports NFL 2K2	20.nov	Sega	★★★★
Evil Twin	27.nov	Ubi Soft	★★★
The Weakest Link	01.dec	Activision	Ön vesztett. Viszlát!
Tetris Worlds	03.dec	THQ	★★★
Hidden Invasion	04.dec	Conspiracy	★★★
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	11.dec	Sony	★★★★★
Namco Museum	15.dec	Namco	★★★

EURÓPAI PS2 MEGJ.



Disney's Tarzan Untamed	15.nov	Ubi Soft
NBA Live 2002	16.nov	Electronic Arts
Simpsons Road Rage	16.nov	Electronic Arts
Burnout	23.nov	Acclaim
Pro Evolution Soccer	23.nov	Konami
SSX Tricky	23.nov	Electronic Arts
Evil Twin	25.nov	Ubi Soft
Shadowman: 2econd Coming	30.nov	Acclaim
Dark Summit	30.nov	THQ
Dragon Rage of Might and Magic	30.nov	3DO



■ Baldur's Gate: Dark Alliance - PS2



■ Twisted Metal: Small Brawl - PSX



■ SSX Tricky - GC

USA PSX MEGJELENÉS



Harry Potter and the Sorcerer's Stone	15.nov	Electronic Arts
Snoopy Adventure	15.nov	Infogrames
Saltwater Sportfishing	15.nov	Take 2
V.I.P	19.nov	Ubi Soft
Arc The Lad Collection	27.nov	Working Desing
Twisted Metal: Small Brawl	27.nov	Sony
Mega Man x6	15.máj	Capcom
Pajama Sam	05.dec	Infogrames

GC-LAUNCH NOV. 18.



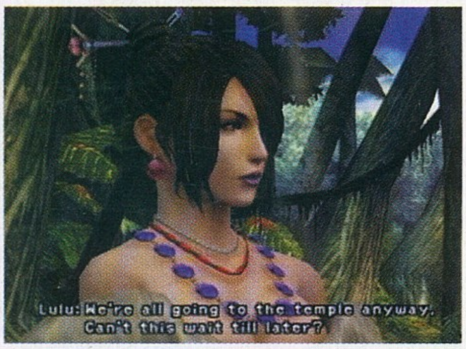
Star Wars Rogue Leader	LucasArts
Wave Race: Blue Storm	Nintendo
Super Monkey Ball	Sega
SSX Tricky	Electronic Arts
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
MADDEN NFL 2002	Electronic Arts
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim
NFL BLITZ 2002	Midway
Luigi's Mansion	Nintendo
NHL Hitz 2002	Midway
All-Star Baseball 2002	Acclaim
NFL Quarterback Club 2002	Acclaim
Extreme G3	Acclaim
Crazy Taxi	Acclaim
Universal Studios	Kemco

TOPLISTÁK

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Bura Bohm Yujik...

JAPÁN ELADÁSI TOPLISTA
2001. MÁRCIUSTÓL SZEPTEMBERIG

1	Final Fantasy X	Square	PS2	2.363.028



2	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	PS2	1.633.260
3	Everybody's Golf 3	Sony	PS2	742.107
4	Devil May Cry	Capcom	PS2	562.803
5	Mario Kart Advance	Nintendo	GBA	489.860
6	Hamster Tarou 2	Nintendo	GBC	426.510
7	Yugioh Duel Monsters 5: Expert I	Konami	GBA	393.245
8	One Piece: Ground Battle	Bandai	PSX	389.680
9	Super Mario Advance	Nintendo	GBA	380.784
10	Dynasty Warriors 3	Koei	PS2	363.413
11	Tear Ring Saga	Enterbrain	PSX	338.491
12	Dragon Quest Monsters 2: Iru's Adventure	Enix	GBC	324.556
13	One Piece: Birth of the Pirate Dream	Banpresto	GBC	300.463
14	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2001	Konami	PSX	289.621
15	One Piece: Let's Dash out Pirates	Bandai	PSX	288.766
16	Jikkyou Powerful Pro Baseball 8	Konami	PS2	287.155
17	Ace Combat 04: Shattered Skies	Namco	PS2	275.492
18	Tactic Orge Gaiden: The Knight of Lodis	Nintendo	GBA	271.287
19	Dragon Quest Monsters 2: Ruka's Journey	Enix	GBC	252.739
20	Pokémon Crystal	Nintendo	GBC	248.721



■ This Is Football 2002 - PS2



■ Devil May Cry - PS2

JAPÁN TOPLISTA

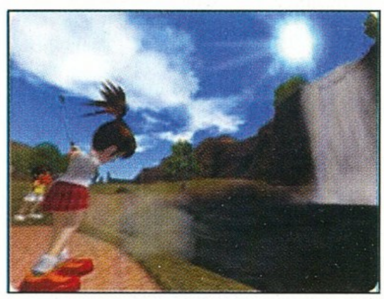


1	Dynasty Warriors 3	Koei	PS2
2	Time Crisis 2	Namco	PS2
3	Bura Bohm Yujik	Sony	PS2
4	Reversal Trial	Capcom	GBA
5	Formula One 2001	Sony	PS2
6	Luigi's Mansion	Nintendo	GC
7	Everybody's Golf 3	Sony	PS2
8	Ace Combat 04	Namco	PS2
9	Tetris SuperLite	Success	PSX
10	Togue Max 3	Atlus	PS2
11	Warioland Advance	Nintendo	GBA
12	Puyo Puyo	Sega	GBA
13	Jikkyou Pro Baseball 8	Konami	PS2
14	Mario Kart Advance	Nintendo	GBA
15	Silent Hill 2	Konami	PS2

ANGOL TOPLISTA



1	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PS2
2	Time Crisis 2	Sony	PS2
3	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	PS2
4	This Is Football 2002	Sony	PS2
5	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	GBA
6	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PSX
7	Driver 2	Infogrames	PSX
8	The Italian Job	Sci	PSX
9	Spy Hunter	Midway	PS2
10	Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	PS2
11	Spyro: Year of the Dragon	Sony	PSX
12	The Weakest Link	Activision	PSX
13	Spiderman 2 Enter: Electro	Activision	PSX
14	Grand Theft Auto 2	Rockstar Games	PSX
15	Super Mario Advance	Nintendo	GBA



■ Everybody's Golf 3 - PS2



■ Spy Hunter - PS2

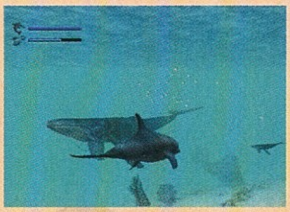


PREPLAY

■ 2001 DECEMBER



■ ncmnbvxmm



■ ncmnbvxmm



■ Dropship



■ Dropship



■ Run like Hell



■ Shadowman 2econd coming



■ Halo

ECCO THE DOLPHIN

ECCO ÚJ VIZEKRE EVEZETT

TÍPUS KALAND KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ APPALOOSA MEGJELENÉS 2002.TAVASZ PAL

Október 25-én külföldi és hazai újságírók gyűltek össze az Appaloosa budapesti fellegvárában, ahol Sony Hungária szervezésében bemutatták a kiváló magyar játékfejlesztő-csapat legújabb alkotását, a tavaly DC-re megjelent Ecco PS2 verzióját. A jó hangulatban telt sajtótájékoztatón módunk volt meghallgatni a cég illetékesének igencsak kimerítő előadását a fejlesztés nehézségeiről, illetve a nehézségek ellenére elért eredményekről, majd az elmondottakról személyesen is meggyőződhettünk. A meghívottakra tekintettel (lévén a Népszabadság tollnoka például ezen eseményen látott először PS2-t testközelből) szó volt róla, honnan is indult el Ecco karrierje, illetve hogy mi lesz a sorsa a továbbiakban, meg hogy egyáltalán: miről is szól tulajdonképpen ez a nem mindennapi játék. Nos, a rend kedvéért talán akkor mi is kezdjük a legelején!





Az ajtók persze itt is mindig zárva vannak

A kezdetektől napjainkig

Amikor Ecco nevét megismerhette a világ, még 1992-t írtunk, s így a fiatal palackorrú delfin a Sega legsikeresebb konzolján, Megadrive-on debütálhatott. A játékban prezentált gyönyörű víz alatti világ, Ecco kecses mozgása, és nem utolsó sorban az ügyességet és logikát egyaránt kívánó feladatok révén a játék rögtön két díjat is begyűjtött, amit követően '94-ben folytatódott a sikertörténet.A „The Tides of Time" alcímű játékban egy olyan víz alatti kalandban vehettünk részt, ahol Ecco át tudott alakulni más tengeri állatokká. Még mindig Megadrive-ra jött ki az Ecco Jr.'s Great Ocean Treasure Hunt, ami elsősorban a fiatalabb korosztálynak készült, s amiben Ecco fiát alakítva egy öreg kék bálnát kellett felkutatnunk. 1995-ben elkészült Ecco kalandja PC-re is, de ezután sokáig nem hallatott magáról a közkedvelt emlős. Ecco Saturn korszaka kimaradt, viszont tavaly a földig esett az állunk, aikor egy olyan Dreamcast játékban bukkant fel újra, ami csodásan kihasználta a választott platform erejét – máig a legszebb DC játékok közé tartozik. Még ha kicsit nehéznek is bizonyult, a 3D-s víz alatti világ olyan játékélményt nyújtott, aminek nehéz volt ellenállni – 300.000-en döntöttek a játék megvásárlása mellett.

Ecco játékokból mindeddig összesen kb. 1.5 millió példány fogyott el, de úgy tűnik, hogy ez a szám még közel sem végleges, hiszen – mondandónk lényegére rátérve – már el is készült a PS2 verzió. Elismerésre méltó a gyorsaság: a PS2 fejlesztő csomagok megérkezése után az Appaloosa alig három hónap alatt sikeresen adaptálta a Game World Builder nevű 3D-s rendszerét a PS2 hardveréhez, amivel együtt mindössze 7 hónap kellett hozzá, hogy immár a Sony gépén is csobbanhassunk kedvenc delfinünkkel. Igaz, sajnos egyelőre még csak nekünk (illetve világszerte még néhány szerencsésnek) jutott ez a megtiszteltetés, mert bár a játék teljesen kész, a Sony és a Sega egy megállapodásának köszönhetően szegény Ecco kénytelen bevárni a Head Huntert és a Rezt...



Néha érdemes kiugrani egy kis levegőért – no meg a látvány kedvéért is

A játék

A Defender of the Future egy elég sajátságos háttérsztorival indul, ami egy híres sci-fi író, David Brin tollából származik. Eredetileg film forgatókönyvnek készült a történet az ultra intelligens delfin törzsről, mely egy nap felfedi addig titkolt tudását az emberek előtt, s ezáltal az ember-delfin civilizáció soha nem látott fejlődésnek indul. A populáció nagy része elhagyja a Földet, hogy felfedezzék a világűrt, s ekkor történik meg a baj: a csupán Ellenségnek titulált idegen faj – kihasználva a népesség távollétét – megpróbálja elfoglalni a bolygónkat. Noha az egyesült civilizáció teremtménye, a Guardian egy ideig megvédi a Földet a támadástól, az Ellenség alattomos cselt alkalmazva felsérti az idő-tér kontiinuumot, és megpróbálja eltörölni a két civilizáció egybeolvadásának nagyszerű pillanatát. Csakhogy a felkavart ideiglenes örvény merő véletlenségből magába szippant egy delfint is – Eccot, kinek az a sorsa, hogy rendet rakjon. A különös történetnek köszönhetően Ecconak különböző idősíkokba kell látogatnia, s így többek között például olyan helyen kutakodni, ahol az emberiség túlnépesedett, és a környezetszennyezés mérgezi a delfineket...

Rengeteg mellékszereplővel találkozha-



MegaDrive-nosztalgia: 2D-s labirintus



Ahh, oxigén! Nem kell a felszínre mennünk



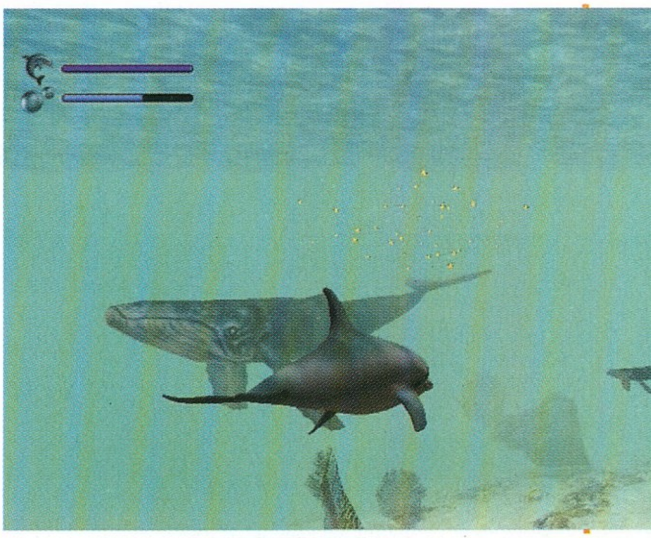
A karikasor mint gyorsító funkcionál



A vulkanikus gázok nem tesznek jót



Miféle barlang ez? A kristálytól megtudjuk



Ecco 100% környezetbarát: megmenti a bálnát

tunk, beszélgethetünk, vetélkedhetünk velük, mindenféle küldetéseket vállalhatunk magunkra, melyek maradéktalan teljesítéséhez nem is egy új mozdulatot, új tárgyak (ikonok) használatát kell elsajátítanunk. Lenyűgöző módon a tengeri élővilág eközben teljes pompájával van jelen mindenütt: amerre csak járunk kisebb-nagyobb halrajok rebbennek szét (mellesleg ezek a táplálkozás szempontjából sem elhanyagolhatók), teknősök, bálnák úsznak el mellettünk, illetve gyakran kell óvakodnunk cápáktól. Az aljnövényzet kialakításán pedig meglátszik, hogy a készítők közül néhányan búvárkodnak – bár nyilván a National Geographics felvételei, a rengeteg áttanulmányozott videók is sokat segítettek a munkában.

Az Appaloosánál elolvasták az összes nagyobb játékmagazin értékelését a játék Dreamcast verziójáról, s ennek eredményeként egyértelműen az volt a tanulság, hogy szinte mindenki a játék nehézségét kifogásolta. A legfontosabb PS2-es újításokkal tehát azt próbálták meg elérni, hogy könnyebb legyen a tájékozódás, és hogy többen lássák értelmét végigvinni a kalandot.

Az újítások

3D-s térkép: Egy statikus térkép segítségével mindjárt jóval könnyebb viszonyítani, mi hol van.

Hint Library: Arra az esetre, ha netán elfelejtenénk, milyen tanácsot is mondtak a nagy ékkövek, a legutóbbi három jótanács mindig elraktározódik.

Vision Glyph: az információs kövek DC-n rébuszokban beszéltek, ellenben most már olyan is van, amelyik egészen pontosan megmutatja az irányt, hova is kéne menni.

Gömb-tájoló: a képernyő sarkában látható műszer szintén a tájékozódásban segít. Ráadásul mintha csak radar lenne, a különféle dolgok, vagyis még az ellenséges cápák is jelölve vannak rajta.

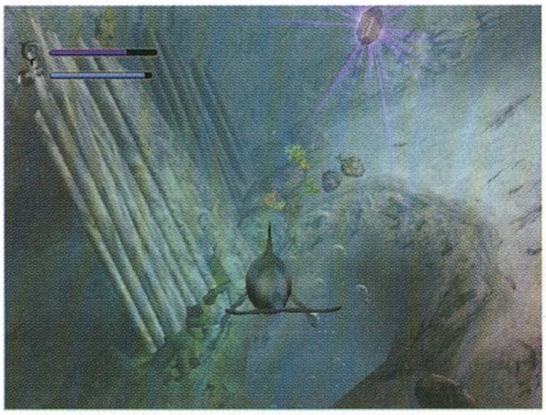
Célbemutatás: néhány helyen tulajdonképpen Ecco közli, hol kéne megtenni a következő lépést, mivel kéne machinálni.

Gallery opció: A virtuális galériába beúszva a játékban látott filmeket újra megnézhetjük, ahol ezen kívül még más egyéb bónuszokat is megnyithatunk az ún.vitalitok gyűjtésével.

Sonar, magasabb felbontás, a tenger atmoszférája: nagyjából ez a három csinosítás látható a játék grafikáján külsőleg. Igényesebb a sonar effektje, a PS2 textúrák nincsenek tömörítve, és még kifinomultabb a víz csillogásának az effektusa. Már nem csak a tenger fenekén játszadoznak a fények, hanem még Ecco testén is.

Már DC-n is a kedvencünk volt

A fenti újításokkal a játék talán most már tényleg tökéletes, ami joggal tölthet el minket büszkeséggel, hiszen hazánk fiai állnak a fejlesztés mögött. Bár talán érdemes eloszlatni egy félreértést: fejlesztő cégtől függetlenül az Ecco franchise mindig is a Segáé is volt, és azé is lesz, a döntéseket mindig ott hozzák. Érdekességképpen például megemlíthetjük, hogy a Sega sokáig húzódozott annak a lehetőségétől, hogy a 3D-s Eccoban benne legyenek azok a bizonyos „nosztalgia" szintek, ahol csupán 2D-ben mozoghat hősünk... No persze ez mit sem változtat azon a tényen, hogy Eccot az Appaloosa munkatársai mind saját „szülöttjüknek" tekintik, s nem titkolt vágyuk hogy ha netán lesz valaha Ecco 4 vagy 5, akkor afölött még mindig a magyar cég fog bábáskodni. Mit is mondhatnánk erre: úgy legyen!

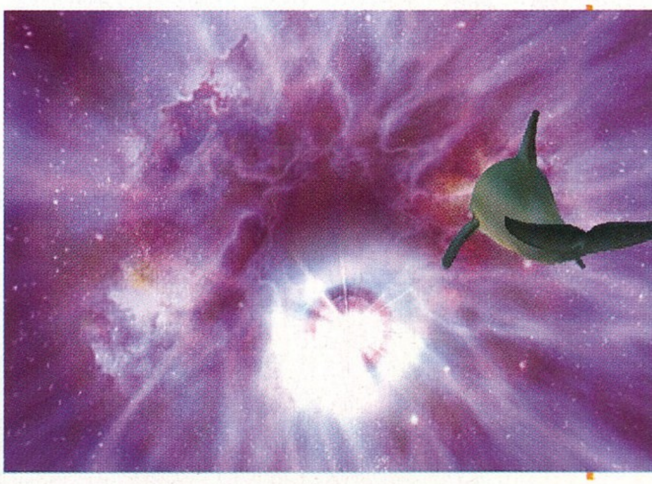


Pajzzsal könnyű, gyáva népség!

AZ APPALOOSA SIKERSZTORI



Az Appaloosa, amely a legsikeresebb konzolra fejlesztő magyar cég, 1983-ban alakult – igaz, Novotrade International néven. A cég vezetése Kaliforniában, a Szilikon-völgyben tanyázik, a valós fejlesztői munka viszont teljes egészében itthon, Budapesten folyik. Az Appaloosa eddigi 18 éve alatt több, mint száz játékot készített – köztük olyan nagy neveket, mint a Contra, a Wacky Races vagy az Ecco –, és története során szinte minden nagy kiadóval együttműködött (EA, Konami, Virgin). A legszorosabb kapcsolat vitathatatlanul a Segával fűzi őket össze, a japán cég már egy évtized óta fontos fejlesztőiként kezeli őket. Ez leginkább a Mega Drive-os Ecconak köszönhető – azóta a sorozat már több, mint másfél millió példányban kelt el, ráadásul legutóbbi játékukat, a DC-s Eccot a 2000. évi E3 legjobb kalandjátékának választották – ennél nagyobb elismerés nem igazán érhet fejlesztőket! Természetesen a magyar cég felkészült a jövőre is, az általuk kifejlesztett Game World Builder névre hallgató fejlesztői rendszer lehetővé teszi, hogy könnyedén, PC-s környezetben készíthessék el programjaikat az újgenerációs konzolokra. A GWB-nek köszönhetően sikerült mindössze hét hónap alatt átírni az Eccot DC-ről PS2-re. Konkrét tervekről, készülődő játékokról nem voltak hajlandóak beszélni – az viszont biztos, hogy fogunk még hallani róluk!



Delfinünk átlépi a tér-idő korlátait

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

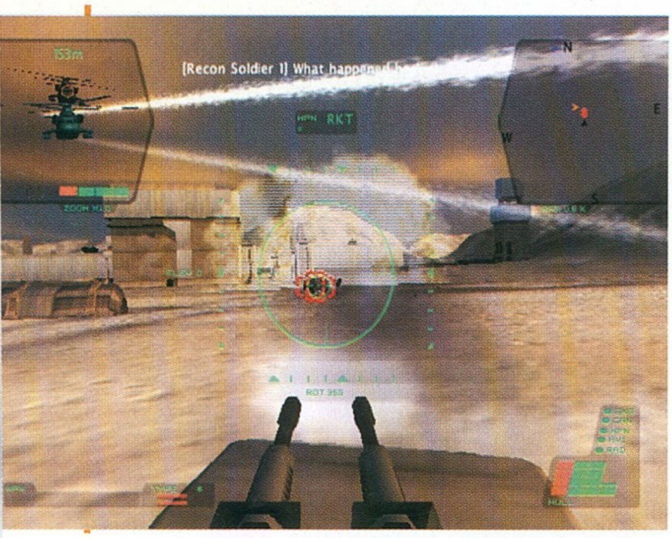
Már Dreamcaston is szinte tökéletes volt, még ha egy csöppet nehéz is.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%

DROPSHIP

ÉGBŐL POTTYANT ÁLDÁS

TÍPUS Repülős akció KIADÓ Sony Computer Ent. FEJLESZTŐ Camden Development Studió MEGJELENÉS 2002. eleje



A kép csal: Ez nem a Team Rocket Rescue

A Dropship semmi esetre sem egy unalmas szimulátor, sokkal inkább egy akciódús élmény. Igazán megragadja a játékost, aki élvezi, hogy mindent megsemmisíthet – az egyszeri gyalogos katonától kezdve egy hatalmas rakétasilóig. Ez egy idézet volt, és Rob Parkin, a Camden főnökének szájából hangzott el, és csak annyit fűznék hozzá: maximálisan egyetértek vele, tömörebben nem is fogalmazhatta volna meg a játék lényegét.

2050-et írunk, a világ egyre terjedő politikai konfliktusok sorozatától szenved. Sem az ENSZ, sem NATO nem képes a kialakult helyzettel megbirkózni – ennek folyományaként a Nemzetek Kormányának (vajon mi lehet ez?) vezetősége megszünteti mindkét szervezetet, és elhatározza, hogy felállít egy új nemzetközi hadsereget, ami a hangzatos "The United Peacekeeping Force" (UPF, Egyesült Békefenntartó Erők) névre hallgat. A „békefenntartó" hadsereg célja, hogy hogy a világ bármely pontján fellépő zavargások és vészhelyzetek esetén bevethető legyen. Ennek a katonai egységnek egy tagjaként kezdünk mi is a játékban, méghozzá egy légi szállítású alakulat újoncaként. Ők elvben arra hivatottak, hogy légi úton minél gyorsabban megközelítsék az ellenfelet, majd egy felszíni csapat földre tételével az ellenfél soraiban zavart keltsenek, illetve taktikai feladatokat hajtsanak végre. Technikai adottságaikból következően tevékenységük azonban ennél jóval szerteágazóbb: a high-end katonai felszereléssel rendelkező, futurisztikus járgányok nemcsak a csapatszállításra vannak specializálva – könnyen ellátthatják egy mai csapásmérő vadászgép feladatait is. Alighogy véget ér a kiképzésünk, rögvest be is dobnak minket a mélyvízbe, azaz a harcok kellős közepébe...

A Dropship valóban nem a szó szoros értelmében vett szimulátor, még ha legelső nekifutásra annak is tetszik. (A PS2 kontrollerét nem is ilyen célokra tervezték, és az talán mégsem várható el a tisztelt felhasználótól, hogy direkt ezért vegyen egy billentyűzetet). Ugyan kicsit bonyolultabb az irányítása, mint egy szimpla lövöldözős játéké, de a preview-verzió alapján bizton állíthatom, hogy a gyakorló küldetések alatt (ez kb. egy órás művelet) kiválóan bele lehet jönni. (Talán az Incominghoz tudnám leginkább hasonlítani, amely a PC-s verzió mellett Dreamcastre is megjelent.) Ugyanúgy többfajta (légi és földi) egységet irányíthatunk majd, csak talán az eszeveszett lövöldözés mértéke csökken egy kissé. Ez azonban cseppet sem befolyásolja az adrenalinpumpáló hangulatot és a pergő akciómenetet, pusztán jóval realisztikusabbá és emberközelibbé teszi a játékot.

A játék során a főszereplő Dropship mellett a kísérő vadászgépek, felderítő repülőgépek pilótafülkéjébe is beülhetünk, sőt a szárazföldi egységek közül páncélautókat és tankokat is vezethetünk. Így tehát egyaránt lehetőségünk nyílik a légi és a földi harc különböző vállfajait kipróbálni, méghozzá minden párosításban. A fő hangsúly azonban a Dropship, azaz az anyahajó irányításán van, a legtöbb küldetést ennek a nyergében kell teljesítenünk.

Hajónknak két fő irányítási módja van: az egyik a lebegés, a másik pedig a repülés. Természetesen nem lehet éles határvonalat húzni a kettő között, hiszen lebegés közben is képesek vagyunk valamely általunk kívánt irányba haladni, csak éppen jóval kisebb sebességgel, mintha azt repülő-módban tennénk. Ugyanakkor a leszálláshoz és a fedélzetünkön szállított egységek földre tételéhez szükséges finom és precíz manőveréket csak lebegés közben vagyunk képesek végrehajtani. Már ma is léteznek helyből fölszálló vadászgépek (mégha nem is ilyen irányíthatósággal, mint amilyet a játék alkotói megálmodtak), de leginkább egy hatalmas szállító-helikopter/vadászgép hibridnek tűnik a hajónk. Nem véletlenül hangsúlyoztam ki a hatalmas szót: a gépünk (feladatából adódóan) igen méretes, bár nem pont ennek megfelelően viselkedik: ugyan nem rendelkezik olyan fordulékonysággal és légies könnyedséggel, mint egy kisebb repülő, akár a felgyorsítása, akár a megállítása nem tű-





Ez az APC igen hatékony túlélő-szettel rendelkezhet



Ez szimplán egy aranylövés



Nem szeretnék most a farkadon lovagolni!



■ Itt éppen felszállóágban vagyunk



■ Az a hajó pokémonokat szállított. MEGÉRDEMELTE!

nik időigényes feladatnak.

A fegyverek kezelése sem mindennapi, legalábbis egy akciójátékhoz képest. Legegyszerűbb támadóeszközünk a gépágyú, emellett másodlagos fegyverként levegő-levegő, levegő-föld rakétákkal rendelkezünk, esetleg speciális küldetésekben egy scannerrel. A jobb analóg kar használatával zoomolhatunk rá az ellenfeleinkre, erre azonban csak értelemszerűen az önállóan célra nem tartó fegyverek használata esetén lesz szükségünk.

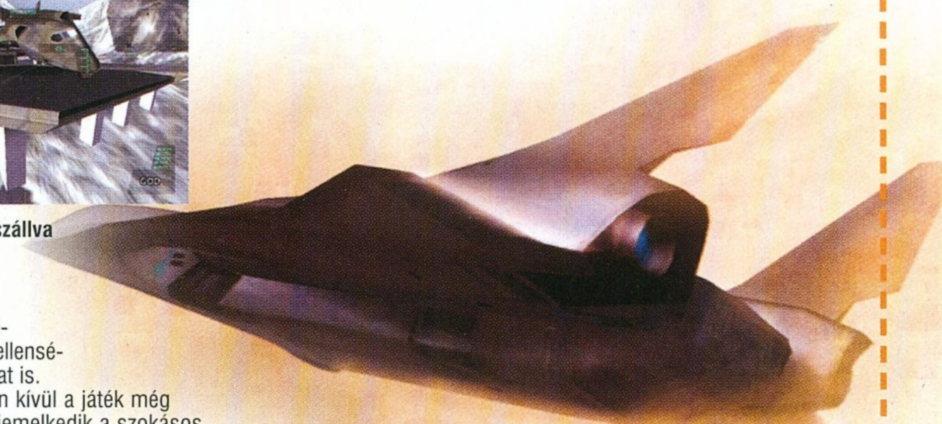
Ebből következően igen sokféle feladattal fognak megbízni bennünket: lesz itt a hétköznapi csapatszállításon kívül valódi légiharc, szárazföldi konvoj fedezése, idegen járművek azonosítása és így tovább. Ezt fejelték meg a készítők azzal, hogy egyes küldetésekben a szárazföldi járműveket kell irányítanunk, itt olyasféle küldetések várnak ránk, minthogy épségben visszajussunk bázisunkra az ellenséges egységek és aknamezők elkerülésével, akár úgy, hogy magát a járművet vezetjük, akár oly módon, hogy a páncélautó géppuskatornyának kezelését – ezáltal a védekezést – látjuk el, amíg a gép játssza el a sofőr szerepét. A (ma még) nem létező Dropshippel ellentétben a gépkocsiknál teljesen valósághű fizikai viselkedési modellt alkalmaztak a készítők, és a kis gonoszoknak is nyilván felderül



■ Hideg tájak, meleg pillanatok



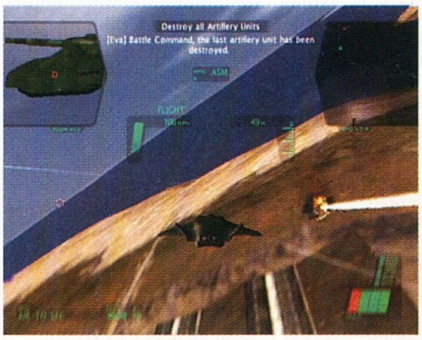
■ El vagyunk szállva magunktól



az arca a hírre, hogy képesek leszünk elütni az ellenséges gyalogosokat is.

A felsoroltakon kívül a játék még egy dologban kiemelkedik a szokásos lövöldözős játékok tengeréből: a sztorinak ugyanis nagy jelentősége van, mert valójában egy összefüggő küldetésrendszerrel találjuk szemben magunkat, jó néhány full motion video jelenettel fűszerezve. Mivel katonai akciókról van szó, jópár küldetésben igen szoros időlimitekkel is terhelnek majd minket. A történet szerint Kínában egy diktatórikus hatalom kerül kormányra (hm, hát a mait sem a legdemokratikusabb eszközökkel választották meg), amely azonban betartja a nemzetközi jogszabályokat, ily módon a UPF-nek több energiája marad a Szaharában, Kolumbiában és Kazahsztánban lévő zűrös gócpontokra koncentrálni. Ez az új erő azonban minden helyi ellenállást a lehető legbrutálisabb módszerekkel tör meg, és a játékban szereplő küldetésekben való előrehaladásunkkal együtt egyre nyilvánvalóbbá válik, hogy egy olyan technológiát fejlesztettek ki, amely fenyegető veszélyt jelent a világbéke utópisztikusan hangzó gondolatára…

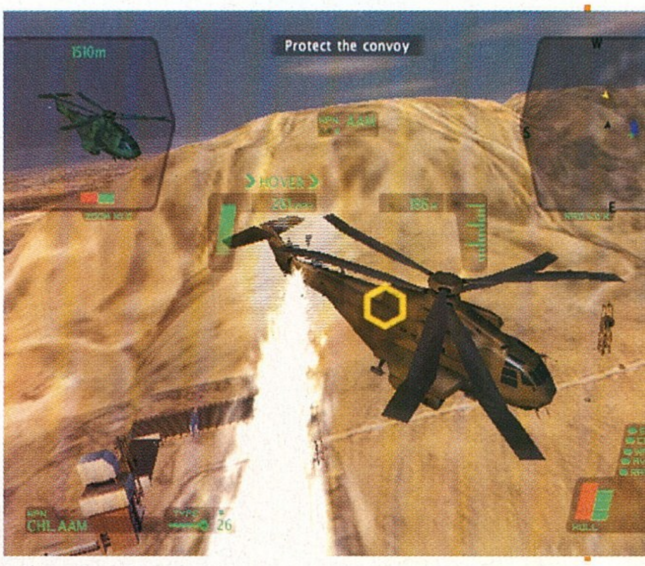
A programban valós helyszíneken játszódó, háromdimenziós, fotorealisztikus (és pl. az alkonyi nap által gyönyörűen megvilágított) környezetben harcolhatunk Kolumbia hegyei között, Kazahsztán kopár tájain, illetve Kína határvidékei felett. A játékban szereplő minden terepen a bejárható (illetve repülhető) terület körülbelül 40*40 kilométernek felelel meg. Habár a felszín ugyan kissé kiesnek tűnik, cserébe viszont járműveinkből egészen a horizontig elláthatunk, ami elég valósághűvé teszi a játékot. Az épületek és járművek kidolgozása viszont nagyon szép, utóbbiak mozgatásának fizikai modelljét sem érheti különösebb panasz, ennek tetejében a frame-rate is kielégítően hat. Nagyszerűen sikerültek a rakéták kondenzcsíkjainak effektusai is, ellenben a robbanások ebben az előzetes verzióban még meglehetősen póriasnak hatottak. A fejlesztők elmondása szerint a jelenlegi engine egyidőben 250.000 objektumot képes megjeleníteni a képernyőn, mindenféle, a képminőséget hátráltató (pl. ködösítés) effektus alkalmazása nélkül.



■ Ezért egy új plecsnivel leszek gazdagabb

A nagyméretű pályákon könnyű lenne eltévedni, azonban a bázisunkkal mindvégig kapcsolatban állunk és tökéletes összhangban kell működnünk a légi-, és földi irányítókkal (a hangjuk már most nagyszerűen van digitalizálva). A team-munka amúgy is fontos része lesz a játéknak, ugyanis arra is megvan a lehetőségünk, hogy repülőnkből egy ellenséges célpontot kijelölve a földi egységeket utasítsuk annak megsemmisítésére, így még akár azt is mondhatjuk, némi stratégiai beütés is felfedezhető.

A program tehát jóval többet és mást nyújt majd, mint egy hétköznapi lövöldözős akció – például olyan küldetést is kapunk, melyben nem a népirtás lesz a cél, hanem hogy az ellenfél számára láthatatlanul kimenekítsünk valakit az ellenséges vonalak mögül. Az már az előzetes verzióból is látható, hogy eredetisége folytán a Dropship mindenképpen üde színfoltja lesz az egyre jobb minőségű darabokat felvonultató PS2-es programdömpingnek.



■ Csak az igazán nagyok tudnak ilyen közelről mellédurrantani…

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Néhány hiba kijavítása után akár stílusteremtő etalonként is szolgálhat a jövő számára.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

RUN LIKE HELL

■ FUSS AZ ÉLETEDÉRT!

TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** INTERPLAY **FEJLESZTŐ** DIGITAL MAYHEM **MEGJELENÉS** 2002.02.15. NTSC

Amikor a „Run Like Hell" szavak megütötték a fülemet, rögvest a Peter And The Test Tube Babies punk/rock formáció hasoncímű dala jutott eszembe. Noha a jó öreg Péterék és a Digital Mayhem műhelyében készülő játék világánál két, egymástól távolabb álló dolgot hirtelen nem is tudok elképzelni, mégis lehet valami párhuzamot vonni kettejük közt: a főhős (a címből is adódóan) mindkettőben pokoli menekülésre van kényszerülve. A dalban egy felszarvazott és hatalmas méretű fickó, a játékban pedig – minő újdonság – egy újabb, a homo sapienst potenciális élelemforrásnak tekintő idegen faj elől.



A sztori meglehetősen sablonos, körülbelül annyira eredeti, mint a kínai piacokon kapható cuccok bármelyike. Valamikor a jövőben, egy annyira azért nem túl messzi galaxisban, a Centauri II bolygó körül keringő bányász-űrbázison zajlik a történet. Egy volt harci pilóta és dicsőségéremmel kitüntetett hős, Nick Conner kapitány szerepében tetszelgünk, aki a kormány megbízásából felfedező-kutató küldetéseket hajt végre. Egyik visszatérése alkalmából azonban különös dologra lesz figyelmes: a bázist valami furcsa biomassza lepi el, ráadásul egy pillanat múlva ott terem egy hatalmas lény, aki – talán békés szándékait kívánván értésére adni – rögvest leharapja vele együtt visszaérkező kolléganője fejét, és a mi Nickünk felé köpi, mintegy ajándék gyanánt. Ekkor már valami azt súgja neki, baj van... Miközben őrülten rohan a bázis központja felé, szó szerint összefut Dag-Rekkel, az állomás biztonsági főnökével... és csak pár pillanaton múlik, hogy nem ölik meg egymást. Néhány kínos és őrült pillanat után tisztázódik a helyzet, és immár együttesen vágnak neki, hogy megkeressék az esetleges túlélőket (köztük Conner menyasszonyát, Samanthát, aki tudósként dolgozik a bázison), és egyáltalán: megtisztítsák az idegenektől az egész kócerájt.

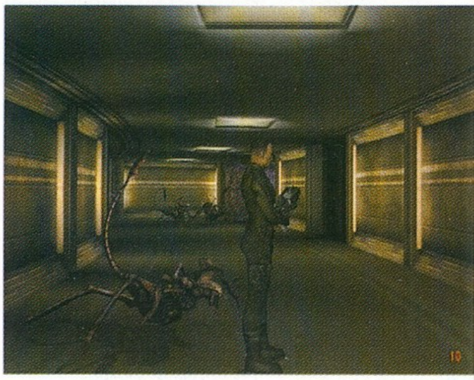


■ Egy üveg Johnny Walkert lesz szíves!

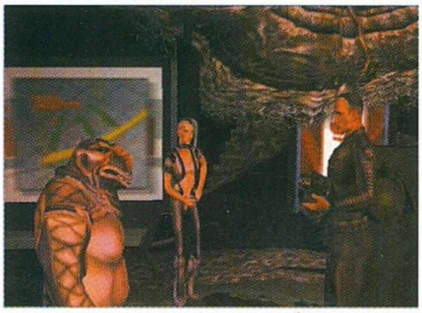
A Run Like Hell tehát akár történetét, akár műfaját tekintve tökéletesen beilleszkedik a túlélő-horror játékok kategóriájába, talán egy, a jövőben és az űrben játszódó Resident Evil-hez lehetne leginkább hasonlítani– s nincs ez másképp az irányításával sem: ha előre toljuk a kart, elindulunk, ha oldalra húzzuk, elfordulunk valamely irányba. Ugyanígy tárgyakat kell majd a megfelelő helyen és időben használnunk, egyes esetekben kombinálnunk, mint ahogy az e stílusra olyannyira jellemző. Érdekesség, hogy a bázison fellelhető számítógépterminálok segítségével – és azokat mintegy távirányítóként működtetve – átvehetjük az állomás robotjai fölötti irányítást, és felhasználhatjuk őket az idegenek ellen, egyes esetekben csaliként, máskor pedig fegyverként (teszem azt, egy gránátot rápakolunk, majd szépen elvezetjük a kívánt helyre, és távirányítással felrobbantjuk).

Az ellenfeleinket számtalan fegyverrel irthatjuk majd, a pisztolytól kezdve a rakétavetőig bezárólag, és a csaták közben is a jól ismert irányítási sémák lépnek életbe. Az ilyen játékokban gyakran előfordul és rettenetesen bosszantó, hogy a hibás kamerakezelés miatt úgy támad minket valami vagy valaki, hogy nem is látjuk az éppen aktuális képernyőn. Ezt a hibát úgy próbálják majd orvosolni, hogy egy szörny feltűnésekor a kamera azonnal és automatikusan nézetet vált, és a főhős háta mögül láthatjuk és vívhatjuk meg a csatát.

Az igazi áttörés a hangulatban lesz, legalábbis a készítők szerint, egy teljesen újfajta félelemérzést kívánnak bennünk kelteni, mint akár az emlegetett Resident Evil szériában tapasztaltak voltak. Kéretik véresen komolyan venni a játék címében szereplő FUTÁS (run) szót – itt



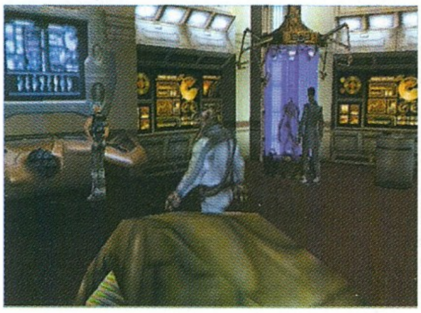
■ A közeledő idegen szemlátomást a skorpió jegyében született



■ Busójárás van a bázison? És nekem nem szóltak?!



■ Szörnyen nézel ki pajtás. Vagy nálatok ez a normális?



■ Apám, tisztára Star Trek! (Ahová lépek, számítógépterem)



Jaj, bocsi ezt a képet az Aliens című filmből loptuk!



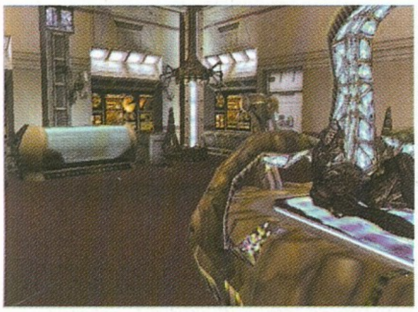
Hősünk a béke egyetemes jelével köszönti a földönkívülieket



"Mi a büdös franc volt a kód, megint elfelejtettem!"

ugyanis szinte állandóan menekülnünk kell, nem lesz egy nyugodt pillanatunk sem. Travis Williams, a Digital Mayhem főproducerének szavaival: „Az egyetlen rossz gombnyomás az, ha nem használjuk éppen semelyiket." Ez biztatóan hangzik... Az idő is szorít minket, hiszen egyrészt a túlélők után is kutakodnunk kell, másrészt az idő előrehaladtával a bázisunk egyre inkább az idegenek hatalma alá kerül.

Aki azt hiszi, hogy vígan kommandózhat, mint egyszeri amerikai hős a világ bármely pontján, annak most egy kicsit letöröm a kedvét: nem elég, hogy szörnyek hordáival találkozunk majd, kicsiny felderítőktől egészen a nagy monstrumokig, sőt, még olyan ellenfelekkel is összefuthatunk, amelyek szinte teljesen megsemmisíthetetlenek lesznek, csak elmenekülni lehet előlük. Sokuknak egy pár csapása is elég lesz ahhoz, hogy Conner kapitány abbahagyja az eszeveszett rohangászást – méghozzá örökre. Az ellenfelek amúgy általában is elég intelligensek lesznek, hiszen képesek alkalmazkodni a harcban alkalmazott technikánkhoz, úgymint amelyik testrészükre rendszeresen célzunk, oda ellenállóbb „páncélt" növesztenek (pl. fejlövés esetén a szemüket védik, gyakori testre irányuló támadások alkalmazásakor a bőrük vastagszik meg). Különben némi tudáselszívó technikával is bírnak, hisz társaink levágott fejét bekebelezve, annak agyából nyernek hasznos információkat (gyors lehet az „emésztésük", hiszen az agyhalál sem egy lassú mutatvány).



Egy kiadós Homo Sapiens-lakoma után megérdemelt a déli szieszta



Csak nem két egypetéjű ikerrel állunk szemben?

A játék egész története az űrbéli bányászállomáson zajlik, és ehhez méltó lesz a környezet is – talán a legjobb megközelítése az Alien-világ lehetne. Számítógéptermek, szűk és sötét fémfolyosók, légzáró zsilipek, csőrendszerek labirintusai, űrhajódokkok váltogatják egymást, mind a helyszíneken, mind a full-motion video jelenetekben. Egyszóval hamisítatlan sci-fi horror világba csöppenünk, ami reméljük kellőképpen felborzolja hátunkon a szőrt és megadja az alaphangulatot. A játék hét fejezetre tagolódik, melyek közül mindegyik az agonizáló bázis egy-egy napját hivatott bemutatni, egy-egy teljesítendő céllal körítve, a visszaérkezéstől egészen a végkifejletig, amikorra is az idegenek által használt biomasszától ellepett építmény már szinte egyetlen élő, pulzáló entitássá válik.

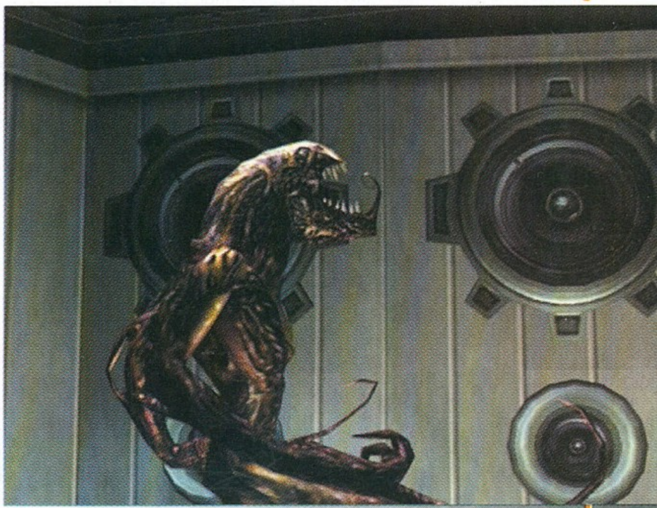
Az Interplaynél minimum 30 óra tiszta játékidőt ígérnek. A játék pályái kizárólag poligonokból állnak, amely nagymértékben megkönnyíti a különböző szögű kameraállások alkalmazását. A harcban alkalmazott kameráról már esett szó, amennyiben szeretnénk közvetlen környezetünket alaposabban is szemügyre venni, még first-person nézetre is átkapcsolhatunk (kicsit a Tomb Raider-hez hasonlóan). Nick karaktermodellje egyébiránt 5000 poligonból áll, valós időben megrajzolt ajakmozgással, amely szinkronban van a kiejtett szavakkal.

Itt jegyezném meg, hogy az audio részre is nagy hangsúlyt fektettek a készítők, a zene dinamikusan alkalmazkodik a játékmenethez, a szereplők hangjait pedig neves és kevésbé neves hollywoodi színészek kölcsönözték, pl. Michael Ironside, Kate Mulqrew, Lance Henriksen. (Az utóbbi úriember sokaknak ismerős lehet: ő játszotta az Alien sorozat második és harmadik részében Bishopot, az androidot – neki úgy látszik az ilyen nedves és nyáladzóan halálos idegenekkel való találkozások tűnhetnek olybá, mintha csak a szomszéd nénivel beszélné meg az időjárást.)

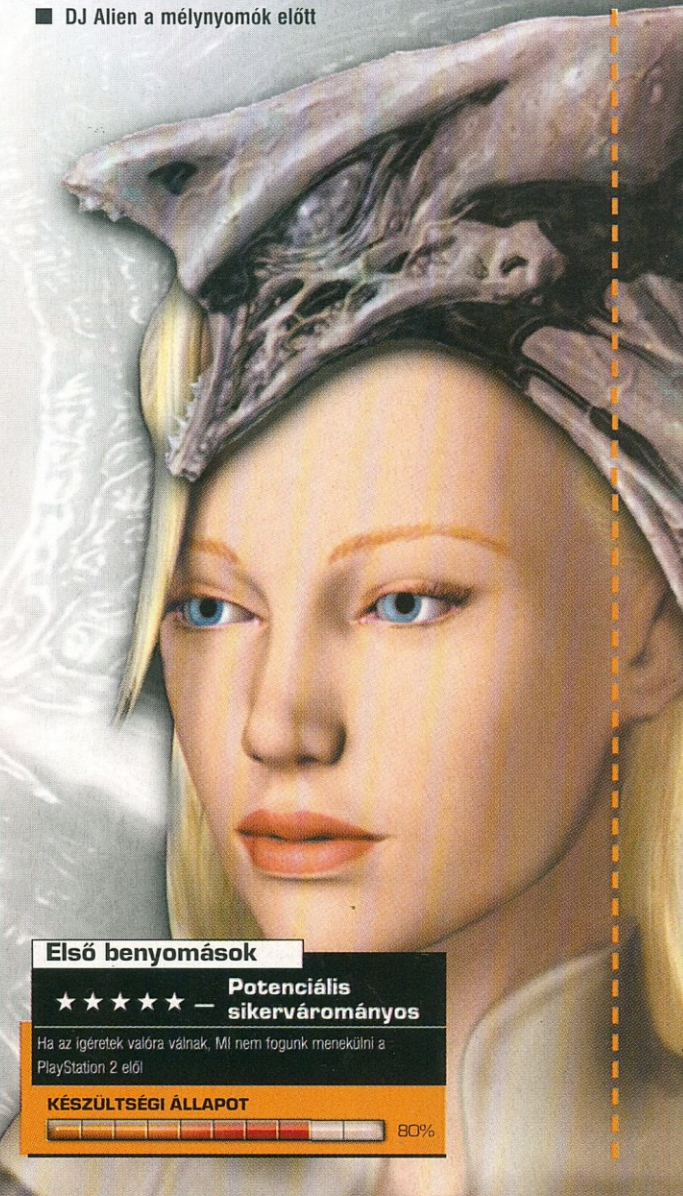
Egy szó, mint száz – úgy fest, minden adva van ahhoz, hogy egy, ha nem is túl eredeti sztorival rendelkező, de kellőképpen hangulatos és félelmetes programmal legyünk gazdagabbak – már csak arra kell ügyelnünk, nehogy annyira eluralkodjék rajtunk a rettegés, hogy esténként valakinek mindig kézenfogva kelljen majd kikísérnie minket a WC-re is.



Mindenkinek jut a golyókból, nem kell tülekedni!



DJ Alien a mélynyomók előtt



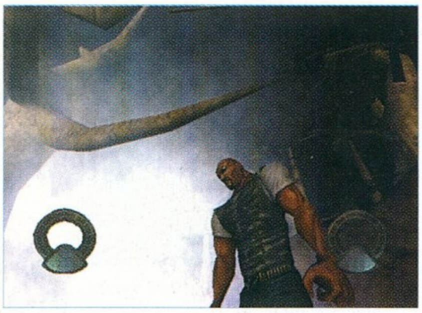
Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Ha az ígéretek valóra válnak, MI nem fogunk menekülni a PlayStation 2 elől

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

80%



■ Nappal a Shadow Man is csak egy ember...



■ ... még ha nem is egy díszpéldány



■ Egy golyó a fejbe, öt sörét a testbe

SHADOWMAN 2ECOND COMING

■ ÚJABB HATÁRSÉRTŐK A HALÁLMEZSGYÉN

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ/FEJLESZTŐ ACCLAIM MEGJELENÉS 2001. ELEJE PAL



Noha Shadow Man eredetileg egy képregényhős, remekül állta a sarat a videójátékok műfajában is, elvégre a címszereplésével megjelent multiplatform akciójáték '99-ben igen emlékezetes darab volt – főként azoknak, akik „jóban vannak" a horror műfajjal. Az nem is volt kérdéses, hogy az Acclaim elkészíti a játék második részét is. Legfeljebb most az lehet meglepő, hogy bár a játék PC-s, DC-s és az N64-es verziójához képest a PSX-es kissé gyatrának tűnt, fura módon a folytatás most mégis csak a Sony konzoljára készült el – persze immáron PS2-re.

A kissé „dark" típusú főhőssel még csak most ismerkedőknek röviden annyit kell elmondani, hogy a Shadow Man egy olyan különleges ember, aki képes átlépni a határt a való világ, és a halottak világa között. Polgári nevén Michael LeRoi-nak hívják, s New Orleansban tengeti cseppet sem eseménytelen életét – a forgatókönyvírók folyamatosan gondoskodnak számára elfoglaltságról. Ahogy legutóbb őrült gyilkosok próbáltak visszatérni a halálból a bibliai alak, Légió segítségével, úgy most is igen misztikus körítéssel találják Michael új küldetéseit, s ezúttal a játék mottóját a jelenések könyvéből idézik: „És lőn az égben viaskodás: Mihály és az ő angyalai viaskodának vala a sárkánnyal; és a sárkány is viaskodik vala és az ő angyalai." Hogy valami sejtelmünk legyen, mi is ez a hadova, ismerkedjünk meg a szereplőkkel, illetve azok történeteivel – a régiekkel és az újakkal egyaránt:

Amint a New York-i rendőr kivonszolja öszszetört csontjait a lángoló bérházból, a kollégája és egyben barátja egy hatalmas, démoni szörny karmai között tűnik el. Azonban nem hiába hal meg: ezzel a partnerének esélyt ad a szökésre azzal a dologgal, amit a szörny oly bőszen keres: egy ősi, bűvös pecsétekkel lezárt kódexszel....

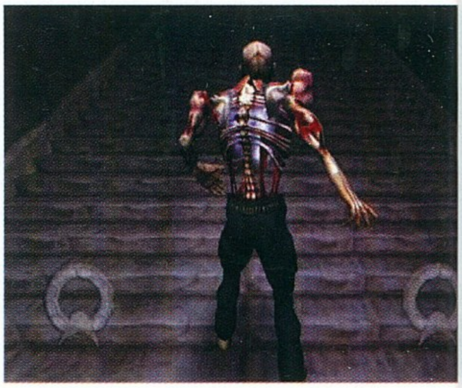
Tíz évvel később Michael LeRoi éppen vonatozik New Orleans felé, amikor az este beáll, s kezd végbemenni rajta a számára természetes átalakulás. Az Árnyak Maszkja a mellén vibrálni kezd, mely jelzi, hogy hősünk átváltozik halhatatlan zombi-harcossá, vagyis Shadow Manné. A maszkot a 400 éves (de külsőre igen fiatalos!) voodoo papnő, Mama Nettie operálta még régen a mellére. Nettie ezen az éjszakán a lousianai templomából kitekintve különös dolgot lát, ami egyáltalán nem tetszik neki...

Közben Thomas Deacon magánnyomozó szintén nyugtalanul pillant ki egy New York-i bérház nyitott ablakán – a sebhelyes arcú óriás tolókocsiban nyugszik, mivel a lábait valaha térdből amputálni kellett. Egy bizonyos pont ragadja meg a figyelmét az égen, s ezalatt a jobb kezét a tíz évvel korábban megmentett könyvre helyezi.

Ugyanebben a minutumban sok-sok kilométerrel arrébb a koszos vonatablakon kitekintve Michael ugyanazt látja, mint ezen az éjszakán általában mindenki: egy jókora fényes csillag tölti be az eget. Megérkezvén a városba régi barátja, Jaunty mulatójába igyekszik. Az utcákon szokatlanul nagy a csend, a mulatót pedig felforgatva, üresen találja, a falakon mindenféle idegen szimbólumokkal. Érzi, hogy veszély közeledik, s úgy is történik: hirtelen három sötét alak veszi körül, akik nyilvánvalóan nem barátságos szándékkal közelítenek. A mögötte álló gúnyos hahotában tör ki, majd mielőtt lenyelné az ajtó kulcsát, szónoklatot intéz hozzánk, melyben közli, hogy hamarosan nagy vész sújtja majd a Földet, és Papa Morte fenyegető üzenetét hozták mindenkinek. Végül közli, hogy a kígyó (vagyis Jaunty) már az övék...

A Halálmezsgye Királyának így tehát ismét munkába kell állnia. Egy bizonyos Grigori bandával kell leszámolnia: szadista démonok hadáról van szó, akik 2000 évig embernek álcázva éltek a Földön, de most esélyük van rá, hogy egyesüljenek Asmodeusszal, a vezérükkel a Pokolból – az pedig természetesen nem érdekli őket, ha ezzel esetleg az Armageddont hozzák el a Földre. Természetesen Papa Morte is a Grigorik közé tartozik: erre Deacon nyomozó hívja fel a figyelmünket, aki hősünk legfontosabb szövetségesévé válik a harcban, s tulajdonképpen tőle kapja majd Michael a küldetéseit.

Hősünket a jól megszokott Tomb Raideres nézetből irányíthatjuk, s mindenféle eltévelyedett voodoo hívővel, meg túlvilági kreatúrával kell megküzdenünk. A játék harcrendszere megmaradt az eredeti formájában: befoghatjuk, s úgy „körbeugrálva" lőhetjük az ellenfeleket, miközben a viszonozott tüzet ügyesen oldalazva kikerülhetjük. Egyszerre



■ Shadow Mannek szemlátomást nincs „úszógumi" problémája



Hiába: az elhivatottság! Pedig hát a Shadow Mankedésből még cipőre sem futja



Égek a vágytól, hogy végre kipróbálhassam ezt a kardot

akár két fegyverrel támadhatunk: a képernyő alján külön van nyilvántartva, mi van a jobb és mi a bal kézben, s teljesen eltérő cuccokat, így shotgunt és pisztolyt is használhatunk egy időben. A kalandjaink során a feszítővastól kezdve a shotgunig egyrészt közönséges fegyvereket vethetünk be, másrészt túlvilágiakat. A Shadow Man korábbi részén élesen el voltak különülve a két világ fegyverei, tehát lőfegyvereket nem tudtunk használni a túlvilágon, s ugyanakkor a való világban a varázseszközök mondtak csütörtököt. Nos úgy tűnik, ez megváltozott. Az alapfegyverhez hasonlóan (ami már korábban is két üzemmóddal rendelkezett) valamennyi fegyver a túlvilágon átalakul valami mássá, ami az árnyékvilágban működőképes. Ezeken túl most is lesznek továbbá különféle voodoo varázseszközök, melyek jelentősen felgyorsítják az eseményeket. Szelet kavarhatunk, tüzet varázsolhatunk a semmiből, vagy vannak taktikusabb cuccok is, mint a „tapadós bomba". Utóbbit sikeresen ráragasztva egy ellenfélre, az pánikba esve elrohan az övéi közé, s ezáltal kettőt – vagy még többet – üthetünk egy csapásra.



Ide kapcsolódik, hogy az ellenséget mozgató mesterséges intelligencián szemlátomást tovább munkálkodtak a játék fejlesztői. Ellenségeink kihasználják a környezet adta lehetőségeket, és egymásra is figyelve, csoportosan támadnak. Előfordulhat, hogy egy-egy figura segítséget kér és kap a társaitól: például az említett bombával ezért lehet tréfálkozni.

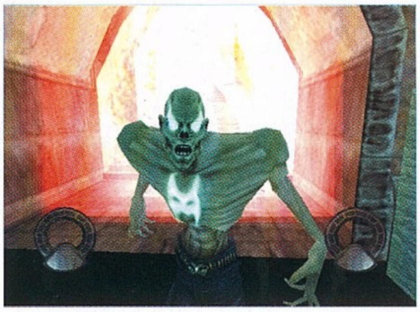
A kalandjaink ebben a részben is Louisianából indulnak, de most nem csak a holtak világába lehet átmenni, hanem számos egyéb földi helyszínen is megfordulhatunk. Elutazunk például egy iraki erődbe, a hideg Oroszországba, angol kísértetkastélyban is vendégeskedünk, és egy kis ír szigetre is elvetődünk. Mondhatni bejárhatjuk a világot, mely változatosság az első részre egyáltalán nem volt jellemző. Mint ahogyan az sem, hogy a helyszíneken menet közben váltakoznak a napszakok. Utóbbira különösen büszkék az alkotók, s nyilván nem véletlenül hangsúlyozzák ki, hiszen Michael ugyebár csak nappal Michael. Hasonlóképpen az időjárás is különböző arcait mutatja: eshet az eső, hullhat a hó, sőt a PS2 hardverére optimalizált engine jóvoltából akár olyan drasztikus események is bekövetkezhetnek, mint hogy víz áraszt el bizonyos helyiségeket. Az új engine megalkotásánál arra különösen ügyeltek, hogy a mozgások ne legyenek esetlenek, és hogy a fizikai modellezés – például a hullámzó kötelek, vagy a hajladozó fák – lehetőség szerint élethűen nézzenek ki. A játszhatóság szempontjából újdonság továbbá, hogy bárhol lehet menteni.

A Shadow Man első epizódja vérbeli horrorjáték volt, pedig hát nem volt átlagon felül vérbő. A feszült hangulathoz ugyanis nem feltétlenül kellett patakokban folynia a vérnek: sokszor elég volt már csak a zene is, vagy a jó érzékkel megválasztott zörejek. Ezen a téren feltehetően továbbra sem adja lejjebb a színvonalat az Acclaim, hiszen már a szinkronhangok megválasztásánál is előzékenyen jártak el, s ha nem is a legnagyobb hollywoodi sztárok, de azért híres színészek kölcsönözték a jelentősebb szereplők hangjait.

Noha Mike kalandjai során szertágazó mellékszálakkal kecsegtetnek minket, alapjába véve a 2econd Coming (nem véletlenül írjuk ilyen hülyén, tényleg ez a pontos címe!) lineárisabb lett valamivel az elődjénél, ami eléggé érdekes – kíváncsian várjuk, hogy mennyire, hiszen a Shadow Manben pont az volt a poén, hogy a már megnyitott helyszínekre bármikor visszamehettünk, sőt vissza is kellett mennünk, amikor új tárgyak vagy tulajdonságok birtokába jutottunk. Már csak azért is érdekes a dolog, mert öt olyan világ van beígérve, melyek között – az előd mintájára – egyáltalán nem figyelhető meg töltögetés, magyarán alig vehetjük észre, amikor átérünk egyikből a másikba. A kevesebb ide-oda mászkálás miatt mindenesetre az már szinte biztos, hogy kb. harmadannyi idő lesz végigvinni az új részt – hogy ez jó-e vagy rossz, azt ki-ki döntse el maga. Tartani lehet mondjuk attól, hogy nemcsak az időrabló mászkálásokat iktatták ki, hanem a mászkálást előidéző kalandelemeket is, ami viszont semmiképp nem lenne jó. Bár reméljük, ezzel nem festjük a falra az ördögöt.



Ha jól látom, akkor valaki ott bal oldalon most igen rosszul járt



Bicepszre is kéne gyúrni, nem csak vállra



Nagyon égő vagyok?



Te legalább olyan ronda vagy, mint én. Ennek örömére kardélre hánylak!



Vészjósló lépcső, de hát egy zombi csak nem fél a haláltól

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Remélhetőleg az „Árnyékember" nem csak árnyéka lesz önmagának

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

90%

HALO

BEHALOZ AZ XBOX

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ BUNGIE MEGJELENÉS 2001.11.15. NTSC



Most, hogy szóltam a fiúknak, mintha jobban menne a harc...

Minden konzolnak már megjelenésekor szüksége van olyan játékokra, amik egyből megragadják a vásárlók figyelmét – azaz amik tulajdonképpen eladják a gépet. A Nintendo 64 esetében ilyen volt például a Super Mario 64, a PS2 esetében pedig a Tekken Tag Tournament (Hwoarang a király!) (...marhaság! – mondja minden egyéb szerk.) és az EA Sports-programok. Ha a gép kibocsátásakor nincsenek jó játékok, az igen károsan érinti az eladásokat – példának felhozhatjuk a GameCube japán megjelenését (a részleteket előző számunkban olvashatod). Mivel a Microsoftnak az Xbox az első próbálkozása a konzolok terén, nekik még az az előnyük sincs meg, hogy az előző generációs gép rajongói lelkesen várják az új masinát – nekik már az első játékokkal is nagyot kell alkotniuk. Mind a Project Gotham, mind a Munch's Oddysee kellemes kikapcsolódásnak ígérkezik, az Xbox legjobb játékának (már legalábbis első körben) mégis a Halo látszik.



A Halo alapjában véve egy sci-fi alapú First Person Shooter, amelyet még évekkel ezelőtt kezdtek el fejleszteni PC-re. Az aktuális hitech technológia újabb lehetőségeinek kihasználásával újra és újra átdolgozták, aztán a tervezők mindig megállapították, hogy a technológiai szint jelenleg még nem képes annak futtatására, amit ők elképzeltek – így tehát várnak egy fél évet. Aztán az idővel a Microsoft szépen felvásárolta az egész csapatot szőröstül-bőröstül, és a projekt átkerült Xboxra.

A Halo néhány érdekes sajátossággal tűnik ki hasonszőrű társai közül, például a használható járművek sokkal nagyobb szerephez jutnak, mint eddig bármelyik hasonló programban, és nagy hangsúlyt fektettek a történet kidolgozására, valamint a mesterséges intelligencia fejlesztésére.

A játék évszázadokkal a jelenkor után játszódik, amikor a galaxis környező bolygóit betelepítő emberiségre szörnyű vész tör egy Covenant nevű erőszakos faj képében. Az idegenek nem akarnak tűzszünetről, békéről tárgyalni – mindössze vért akarnak ontani. Nagy mennyiségben. Ezért aztán módszeresen nekiállnak lemészárolni az emberek által lakott bolygók lakosságát, ráadásul meglehetős sikerrel; az emberi technológia ugyanis igencsak le van maradva a Covenant által használttól. Mi egy cyborgot alakítunk, az emberi haderő egyik legerősebb tagját, és akkor kerülünk kapcsolatba a támadókkal, amikor azok elpusztítják bolygónkat, a Reachet. Ugyan sikerül megszöknünk egy űrhajóval, ám menekülés közben az űrnek egy eleddig felderítetlen szegletében kötünk ki, egy hatalmas, gyűrű alakú idegen kreálmány, Halo mellett. Leszállás közben – hogy még vidámabbak legyünk – hajónk megsérül, úgyhogy egy időre le kell mondanunk arról, hogy elhagyjuk a furcsa „bolygót".

Elsődleges feladatunk a helyszínen az életben maradás lesz – nem könnyű feladat egy, az idegenek számára valamiért különösen fontos, ezért keményen védett bázison. Hősünk (Master Chief névre hallgat) ugyan képzett valamennyi emberi és idegen fegyver használatában, ráadásul a járművek kezelésével sincsenek gondjai, mégsem lesz egy gyerekjáték Halo titkainak felkutatása, köszönhetően az azt benépesítő különféle lényeknek. Szerencsére nem egyedül kell megküzdenünk a vérünkre áhítozó idegenek ellen, a hajó lezuhanását velünk együtt túlélő katonák mindenüvé elkísérnek minket, harcolnak az oldalunkon, és ha kell, az életüket is feláldozzák értünk. Szerencsére néhány harci járművet is sikerült kimenteni űrhajónkból, így rögtön az első pályán egy Warthoggal felszerelkezve indulunk, de később tankokat is irányíthatunk, sőt, az idegenek által használt furcsa gépek sincsenek tőlünk biztonságban.



A magaslati pozíciók elfoglalása itt is kívánatos

A Halo nyolc hatalmas szintre van bontva, amelyek mindegyike tucatnyi alküldetést tartalmaz. Egyszerre mindig csak egy feladatunk aktív (például megtalálni egy lőszerraktárat, kimenteni a csávából pár társunkat, felrobbantani egy Covenant kutatóbázist, stb.), ha azt elvégeztük, akkor a program elmenti állásunkat és megkapjuk a következő missziót. Ha esetleg meghalnánk, akkor az előző „check pointtól" folytathatjuk hadjáratunkat. Nyolc pálya ugyan nem tűnik soknak, de amikor a fejlesztők versenyt rendeztek, hogy ki tudja leghamarabb végigvinni a játékot Legendary nehézségi fokozaton (ez a legkeményebb) 60 órás idővel az MI megalkotója nyert. Természetesen könnyebb fokozatokon ennél jóval kevesebb idő is elég lesz, de 15-20 órára mindenképpen kell számítani.

A nehézségi szint megváltoztatása a Haloban nem azzal jár, hogy több ellenfelet kapunk, amelyek jóval több sebzést bírnak ki, és teljes térlátásuk van – itt a viselkedésük változik meg. (A Covenanthoz tartozó lények alfajainak egyébként is egymástól különböző a viselkedése.) Magasabb fokozatokon sokkal okosabbak lesznek: nem lerohannak minket, hanem a fedezékeket kihasználva harcolnak, fedezik egymást, megpró-



Tudtam, hogy nem négyesben kellett volna ráhajtanom erre az ágra!



■ Ne lőjön, én csak az operatőr vagyok!



■ Na gyere pajti, meglátjuk ki bírja tovább!

bálnak bekeríteni, segítséget hívnak – sőt ha kell, vissza is vonulnak. Természetesen társaink is okosan viselkednek, nem csak jönnek utánunk, mintha robotok lennének (mint a Half-Life-ban), hanem ők is manőverezznek: használják a járműveket (például a Warthog gépágyúját), ha kell, akkor mandínerrel dobják a gránátokat, és jól nevelt kommandó módjára mászkálnak az épületekben (az első sor guggolva, a hátsók meg állva, hogy ne találják el egymást). Megpróbálták valamennyire emberivé is tenni őket, szókincsük nem csupán a „yes sir!" néhány variációjából áll, hanem mindent kommentálnak; a hóesésre panaszkodnak, az idegeneket anyázzák, harc közben pedig különféle parancsokat üvöltenek (majdnem ezer mondatot tudnak).

Természetesen lesz többjátékos mód is, nagyon sok lehetőséggel. Lehet például majd kooperatív módban nyomulni, akár egy tévén osztott képernyővel, akár két gép összekötésével. Ebben a módban elhalálozás után csak akkor éledünk újra, ha a társunk éppen nem harcol, azaz nincsenek körülötte ellenséges lények. Az együttműködés helyett persze megpróbálhatjuk levadászni is egymást, ehhez 12 multiplayer pálya áll rendelkezésre.

■ A HALO JÁRMŰVEI

A Haloban mutatott teljesítményünk igen sokban függ majd attól, hogy mennyire tanuljuk meg a különféle járműveket irányítani. A játékban két ember által készített modellt, valamint három idegen technológiájú harci eszközt próbálhatunk majd ki. (A pletykák szerint van egy Light Tank nevű emberi egység is, de erről nem adtak ki képet az elmúlt évben).

A legklasszabb minden kétséget kizáróan a Warthog névre hallgató jeep, amibe három ember szállhat be. Egyikük természetesen vezet, másikuk az „anyósülésről" tud saját fegyvereivel lövöldözni, a legjobb dolga azonban minden kétség nélkül a fedélzeti gépágyút kezelő katonának lesz! Egyjátékos módban csak a vezető szerepét vehetjük át, csak ha többen játszunk, akkor tapasztalhatjuk meg a másik két pozíció nyújtotta örömöket. A másik emberi jármű a Scorpion (korábban BAT, azaz Big Ass Tank néven volt ismert), ami egy közepes erejű harckocsi. Egy ágyúcsővel és egy gépágyúval rendelkezik, a vezetőn kívül négy harcos utazhat rajta, mindegyikük használhatja a saját fegyvereit.

A játék későbbi részében szükség lehet a Covenant faj által használt járművekre is – ha éppen szétlőtték a Warthogunkat, Scorpion pedig nincs a közelben. Ezek közül a leggyakoribban a Ghostokat fogjuk használni, amelyek az Extreme G-ben látott motorokra hasonlítanak: gyorsak és fordulékonyak. Ja, és két lézer is van rájuk szerelve. Ennek a gépnek a keményebb változata a Wraith, amely az emberi tank megfelelője – csak a Ghosthoz hasonlóan szintén lebeg. Erős páncélja van (a rakétavető azért ez ellen is megfelel), és egy igen hatékony energiafegyverrel rendelkezik. Hátránya, hogy sokáig tart megfordulni vele. Az utolsó kipróbálható gépet Banshee-nek hívják, ez az egyetlen repképes harci jármű a játékban. Igaz, harcban nem túl effektív, ám gyorsasága ellensúlyozhatja ezt – egy CTF-partiban például nagyon jól jöhet.



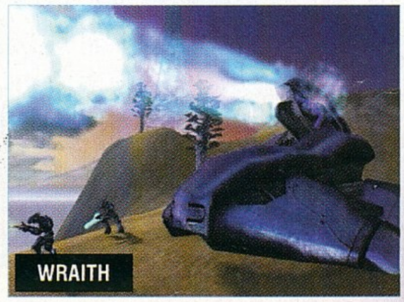
GHOST



SCORPION



WARTHOG



WRAITH

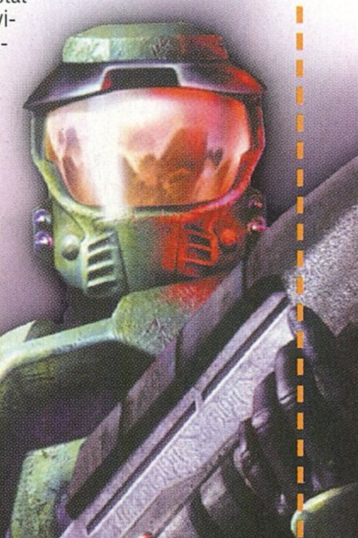


■ Egy cyborg nem törődik olyan hétköznapi dolgokkal, mint a fék



■ Pajzzsal könnyű, gyáva népség!

Lesznek olyan klasszikusok, mint a Deathmach, a CTF, vagy King of the Hill, és lesznek új játékmódok is (Invasion, Race, Tag Battle, Endurance Test), és ezek mindegyikében lesznek bekapcsolható opciók, hasonlóan az Unreal Tournament mutátoraihoz (például csak rakétát lehessen használni, vagy a gravitáció legyen kisebb). A maximális létszám 16, ehhez négy gépre és négy tévére van szükség – viszont ekkor már igazi háborúkat lehet vívni tankokkal, repülőkkel, no és persze rakétavetőkkel. Sajnos sem online játéklehetőség, sem botok nem lesznek a játékban – előbbi még érthető is, hiszen az Xbox-net csak márciusban indul, ám az utóbbi elég nehezen érthető (illetve értjük mi: a határidőket be kell tartani – de akkor is!).



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Az Xbox megjelenésekor ez lesz a konzol legfantasztikusabb játéka, nem szabad kihagyni!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

100%

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról?
Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is?

Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

(A részleteket megtalálod a befűzött kartonon, a megrendelőlapon.)

Ja, és ne feledd: első 12 számunk tulajdonosai nemcsak PlayTime! pólót kaphatnak, hanem részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek a fődíja egy PlayStation 2!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3

VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH

VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE

VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD

VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2

VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES

VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS

VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

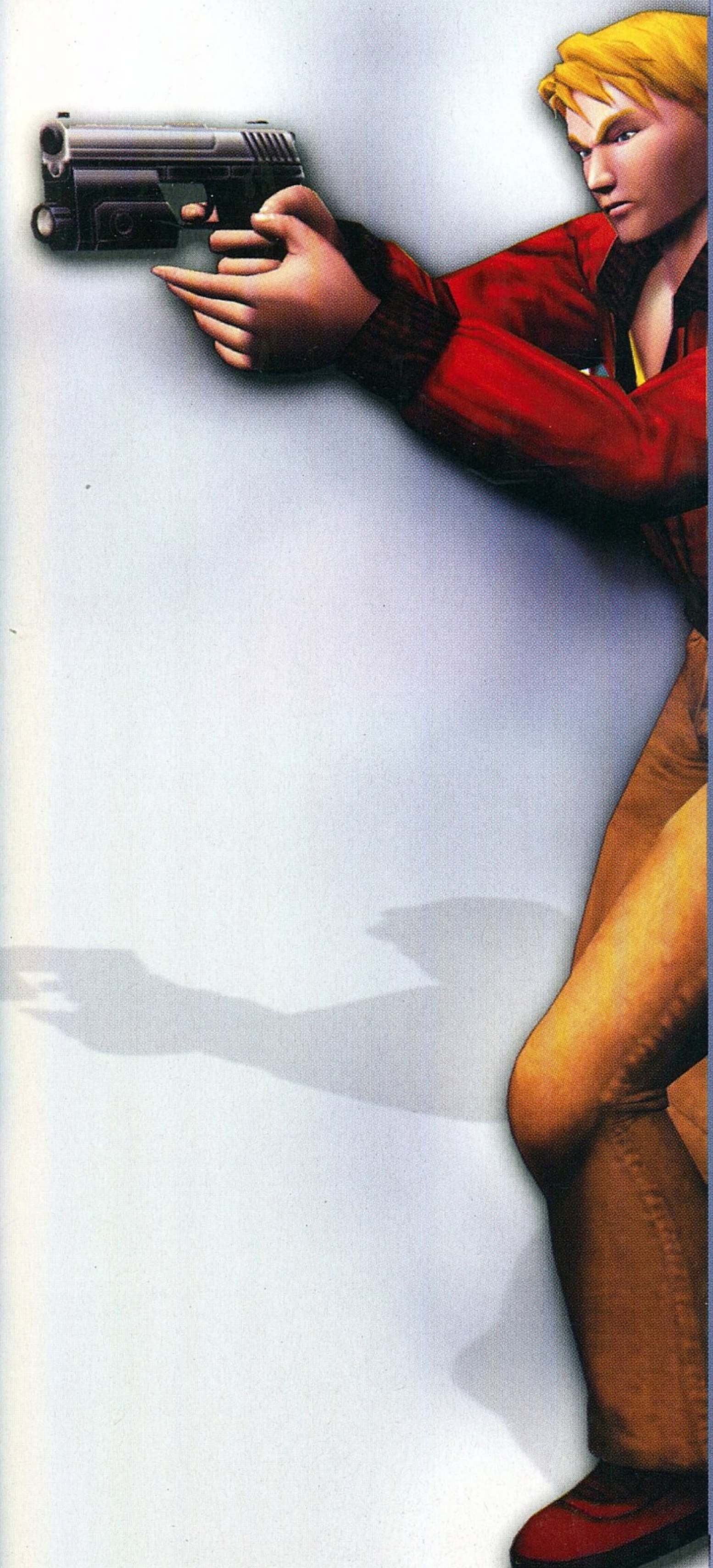
2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11



PLAYTEST

2001 DECEMBER



Ico



Saiyuki Journey West



Syphon Filter 3



NHL 2002



Time Crisis 2



Italian Job

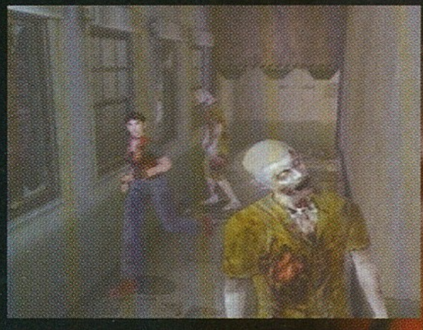
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

RACCOON CITY ZOMBIJAI KIRÁNDULNAK

TÍPUS HORROR AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2001.09.14. PAL



Az egész 1998 júliusában kezdődött: egy végzetes napon "a szellem kiszabadult a palackból". A titokban biológiai fegyvereken kísérletező vállalat, az Umbrella egyik laboratóriumából veszélyes anyag szivárgott ki a környezetbe, ami beláthatatlan következményekkel járt. A csendes amerikai kisváros, Raccoon City élete fenekestül felfordult. Először csak a közeli erdőből, az Umbrella-kúria környékéről érkeztek hírek bizarr teremtmények felbukkanásáról és kegyetlen gyilkosságokról, mire a helyi rendőrség két különleges alakulata vonult ki a helyszínre vizsgálódni. Mindkét STARS-csapat odaveszett. Jóllehet a katonák közül öten túlélték az incidenst, és megsemmisítették az Umbrella titkos laboratóriumát, majd visszatérve a városba beszámoltak a látottakról. Mint kiderült, az Umbrella szakemberei úgynevezett bioorganikus fegyveren (B.O.W.) kísérleteztek, vagyis emberfeletti erővel rendelkező katonát kívántak gyártani. Ehhez pedig egy bizonyos T-vírust alkalmaztak, mely drasztikusan változtatja meg az élő szervezetek felépítését. Hiába leplezték le ezt a sötét ügyet, a bátor kommandósok erőfeszítései sajnos hiábavalónak bizonyultak: minthogy a város vezetőségébe már rég befészkelték magukat az Umbrella emberei, az egészet megpróbálták eltussolni. Ekkor határozott úgy Chris Redfield, a túlélők egyike,



Sokat ér a biztonsági folyosó: a zombik nyugodtan betörhettek

hogy személyesen fogja kideríteni, kik állnak az ügy hátterében.

Közben Raccoon Cityben elszabadult a pokol. Két hónappal a kúriában történtek után ismét felbukkant a förtelmes vírus. Patkányokon keresztül került be a városba a kór, s pillanatokon belül káoszt okozott: az utcákat húsevő zombik lepték el. A bátyját kereső Claire Redfield meg pont akkor érkezett a sajátos képet mutató településre. Csak nagy nehézségek árán, illetve az újonc rendőr, Leon S. Kennedy segítségével tudott elmenekülni – ám mindez még csak az előjáték volt a rá váró kalandoknak...

Nos, itt tart a történet, amikor is megint szembe kell szállnunk a zombik hadával. Noha virtuálisan csak újabb három hónap telt el, s még mindig 1998-at írunk, a Capcom valójában már öt éve riogat minket a zombijaival – tegyük hozzá: a célközönség legnagyobb örömére. Mert aki borzongásra vágyik (következmények nélkül), az aligha talál jobb kikapcsolódást egy Resident Evil-játéknál. PlayStationön már a harmadik résznél tartott a sorozat, amikor tavaly év elején megjelent DC-re a Code: Veronica X: akkor ezt a kalandot még exkluzív Sega verziónak szánták, de mint látható, végül elkészült PS2-re is.

A főhős a RE2 után tehát ismét Claire, aki európai magánnyomozása révén a változatosság kedvéért nyakig van a pácban. Miután az Umbrella párizsi irodaházában nyakon csípték, egy térképen nem jelzett kis börtönszigetre szállítják, ahol nyilvánvalóan az a "megtiszteltetés" vár rá, hogy elősegíti az Umbrella kutatásait – természetesen mint kísérleti nyúl. Vagy legalábbis ezek a kilátások, amikor is arra eszmél a cellájában, hogy a szigetet ostrom alá vették. A falak megremegnek, az áramszolgáltatás megszűnik, s a sötét pincehelyiségben egyszer csak csoszogás hallható, majd egy bizonytalan járású alak jelenik meg a cella rácsai előtt...

Rémesen izgalmas

A Capcom bizony mesterien ért a hátborzongató jelenetekhez, s a készítők profizmusa a Code: Veronica X-ben szemlátomást kicsúcsosodik. (Kíváncsian várjuk, hogyan fogják ezt felülmúlni a RE4-ben.) Claire európai kalandját, illetve rövid útját a szigetre egy mesterien megvágott, látványos akciójelenetekkel tarkított, csodálatos minőségű animáció mutatja be, melynek a végén nyomban meg is kapjuk az irányítást. Amikor azt hinnénk, hogy egy barátságos zombi fog a rács túloldaláról ránk mosolyogni, az öngyújtónkkal megvilágítva az arcot kiderül: csak egy egyszerű halandó az, aki megteszi nekünk azt a szívességet, hogy kienged a börtönünkből. Noha ezzel nem vagyunk sokkal előrébb: továbbra is börtönben

Claire Redfield

Claire egy átlagos iskolás lánynak tűnik, aki szeret motorozni, de igencsak kíváncsi természete miatt jóval több ennél. Miután a bátyja titokzatos körülmények között eltűnt Raccoon City környékén, nem habozott a városba menni. Így keveredett bele abba a hátborzongató incidensbe, ami mögött az Umbrella vállalat sötét ügyletei álltak. Leonnal, a város egyik zöldfülű rendőrével társulva csak nagy nehezen sikerült élve megúsznia a veszélyes kalandot. Hanem ez nem rettentette el a nyomozástól: három hónappal később már az Umbrella európai irodaházában kutakodott. Jóllehet nem sok sikerrel, hiszen elfogták, és a vállalat titkos börtönszigetére szállították.





Steve faterja igazán ennivalónak találja a fia új barátnőjét



Ha a vasszőz még nem lyukasztott ki eléggé, akkor én szívesen pótolom a hiányosságot!



Hová lő ez a Steve?

maradunk, hiszen a szigetet gyakorlatilag lehetetlen elhagyni. A bombázás következtében megsérültek az Umbrella itteni laboratóriumai, s ezzel ismét valami förtelmes dolog lett a szabadjára engedve. A börtönből holmi koszos barakkokba vezet az első utunk, de már ezen az első kitérőn is tapasztalhatjuk, hogy semmi jóra nem számíthatunk. Egy lángoló teherautó mellett haladunk el, amikor váratlanul megmozdul a szénné égett sofőr, s midőn Claire menekülni próbálna, valaki megragadja a lábát. Egy erősen oszlásnak indult tetem próbálja marasztalni, akihez csakhamar csatlakozik még néhány hasonszőrű fickó, akik épp a sírjaikból tápászkodnak elő.

A Capcom bizony mesterien ért a hátborzongató jelenetekhez, s a készítők profizmusa a Code: Veronica X-ben szemlátomást kicsúcsosodik.

Remekbeszabott FMV-képsorok mutatják be az efféle hajmeresztő jeleneteket, amikor is rövid időre kiveszik a kezünkből a kezdeményezést, de a játék engine-jével megoldott közjátékot is láthatunk szép számmal. Bár utóbbi természetesen jóval elmarad az FMV-től, azért a játék grafikájára sem akármilyen. A Resident Evil korábbi részeiben már megszokhattuk a filmek mintájára elhelyezett hatásos kameranézeteket: a Code: Veronicában mindez azzal egészül ki, hogy az egyes kameraállások követik a főhős mozgását. Itt nem egyszerűen statikus háttereken mozoghatunk, hanem maga a terep is poligonokból van megalkotva. Talán mondani sem kell, hogy utóbbi tény rendkívül kedvező hatással van úgy a terep beláthatóságára, mint a játék látványvilágára. A teljes 3D által például vibráló fényforrások világíthatják meg a helyiségeket, s az árnyékok is ezekhez igazodnak. Képzeljünk el mondjuk a koszos barakkot, aminek a plafonjáról egy ócska lámpás csüng, s amint az himbálózik, úgy váltakozik a nagy rendetlenségben otthagyott ebédlőasztalon minden egyes tárgy árnyéka. A rendkívül nyomasztó hangulatot továbbá olyan apró részletek teszik teljessé, mint hogy a kitört ablaküvegek szilánkjain hallhatóan recseg a cipőnk talpa, vagy hogy a sötétebb zugokból csótányokat zavarhatunk elő. A minőség mellett ráadásul a mennyiséget sem hanyagolták el az alkotók: állításuk szerint a Code: Veronica terjedelmesebb minden korábbi Resident Evilnél – és ezt magunk is csak megerősíteni tudjuk.

Noha a játék elején nincs karakterválasztás, ez nem jelenti azt, hogy ezúttal csak Claire-rel kell lennünk. Mint ahogy korábbi részekben is átvehettük több-kevesebb időre bizonyos epizódszereplők irányítását, úgy ezen az elátkozott szigeten is akad egy szövetséges, a Claire-hez hasonló cipőben járó Steve, nem is szólva arról, hogy a játék második felében Claire bátyja, Chris is jelentős szerepet kap. Mondhatni, most még inkább „filmesre vették az alkotók a figurát": változnak a szereplők, változnak a helyszínek.

Az eltérő karakterekhez eltérő típusú feladatok tartoznak, s a harcmodoruk is különböző: mindenki a vérmérsékletének megfelelő fegyverrel veszi fel a zombikkal a harcot. Noha itt kell megjegyezni: a Resident Evil-sorozat nem véletlenül tartozik a "túlélő horror" műfajba: ez nem egy akciójáték, s nem a gyilkolás a lényeg. Csupán egy dolog számít: a túlélés. Csak ott érdemes lőszert pazarolni, ahol nem lehet kikerülni a zombikat, a komolyabb fegyvereket pedig feltétlenül a főgonoszokra kell tartalékolni. A megfelelő muníció hiánya miatt kínosan el lehet akadni bizonyos részeknél.

A jól bevált kezelőfelület

Persze a játék kalandozós része is meg tudja időnként izzasztani az embert. A Resident Evilben immáron hagyománya van annak a kissé macerás megoldásnak, hogy hőseink csak néhány tárgyat tarthatnak maguknál, s ezért mindig meg kell gondolni, mit veszünk fel, s mely tárgyakat hagyunk inkább a helyenként felbukkanó gyűjtőládákban. Rendkívül idegesítő volt a korábbi RE-játékokban az a helyzet, amikor emberünk már dögrováson volt, de egyszerűen nem tudtunk felvenni gyógyító cuccot, mert már tele volt minden zsebünk: ezt viszont szerencsére most orvosolták. A gyógynövények és a gyógyító spray esetében ugyanis megvan az a lehetőség, hogy azonnal – helyben – felhasználjuk őket. (Már csak azt hiányoltam, hogy lőszer felvételekor nem tárazhatunk be automatikusan.)

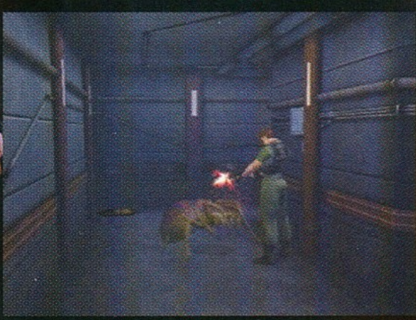
A tárgylista a megszokott módon a pause képernyőn található, a térképezéssel és a begyűjtött doku-



Steve Burnside

Noha nagyon fiatal, és gyakran meggondolatlan, Steve egy igazán remek srác legbelül. Elég ridegen viszonyul a szüleihez, s ennek okáról nem nyilatkozik. Apjával együtt – Claire-hez hasonlóan – fogolyként érkezett az Umbrella isten háta mögötti kis börtönszigetére. Amikor a szigetet valamilyen ismeretlen katonai erő ostrom alá veszi, kihasználva a zűrzavart Steve megszökik – így találkozik Claire-rel, s veszi kezdetét kettejük kalandja.





Erre kár lőszert pazarolni, ám sajnos Chemotox nincs kéznél


Ahh, ez kell nekem!




Wesker nem tűnik halottnak, sőt nagyon is jó erőben van



mentumokkal együtt. A dolgok használatán/összekombinálásán, illetve a fegyverek elővételén kívül sosem szabad arról megfeledkezni, hogy a tárgyakat (a Check paranccsal) közelebbről is szemügyre vegyük. Mindig meg kell vizsgálni minden újonnan felvett cuccot, hiszen sosem lehet tudni, nem lelünk-e így valamilyen fontos információra, vagy nem lehet-e működtetni valamit az adott dolgon. Jó példa erre az egyszerű táska esete: szó szerint meg kell keresnünk a csatot, s úgy próbálhatjuk meg kinyitni. Amúgy a különböző kulcsok megszerzéséhez elvégzendő feladatok általában nem túl bonyolultak – inkább csak logikai készséget igényelnek. Aki netán nem ismeri a játék előző részeit, annak legfeljebb arra hívnám fel a figyelmét, hogy bizonyos tereptárgyakat el lehet tolni: ha valamilyen mozgatható dologra akadunk, a tárgynak nekigyalogolva hősünk automatikusan nekifeszül. Minthogy ezúttal az egész terep poligonokból van felépítve, a mozgatható cuccok egyáltalán nem ütnek el a háttértől: ennyiből tehát a Code: Veronica valamivel több odafigyelést igényel a korábbi epizódoknál. Bár nem sokkal: valamilyen mellékes körülmény mindig felhívja a figyelmünket a szükséges megoldásra. Amikor például egy polc tetején árválkodik önmagában egy könyv, eléggé evidens, hogy valahogyan el kéne érni.

A Resident Evil-féle játékokban a filmes kameranézeteknek köszönhetően kissé nehézkes a tájékozódás, de pont ezért a sorozat minden eddigi tagja automatikus térképezéssel sietett a segítségünkre, és ez most sincs másképp. A térképet behívva azonnal láthatjuk, hol vagyunk éppen, melyek azok a szobák, amikben már jártunk, s melyek azok az ajtók, amiket már kinyitottunk. Mindez külön van bontva az adott épület/terület szintjeire, mely szintek között szabadon lapozgathatunk. Mi több, a térkép a mentési pontokat, és gyűjtőládák helyeit is jelzi.

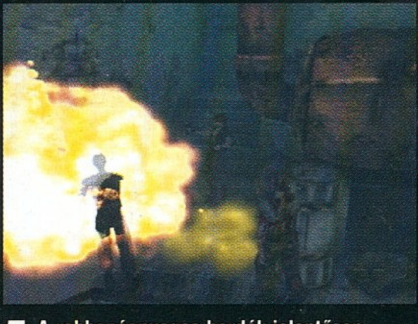
A rejtvények megoldásánál, illetve a szövevényes történet megértéséhez sokat segít, ha alaposan elolvasunk minden dokumentumot: a pause menü jól bevált File opciójánál olvashatjuk át a már begyűjtött könyveket/iratokat.

Egyebeket tekintve az irányítás aligha szorul magyarázatra. A stílusnak megfelelően a kamerától függetlenül kell nyomnunk a különböző irányokat, és bár használhatóak az analóg karok is, a futáshoz külön van rendszeresítve egy gomb – vagyis tipikusan „Resident Eviles" az egész. A fegyverek bevetésénél előbb mindig célozni szükséges, s minthogy hősünkkel csak nagyjából kell célra tartani, beépítettek automatikus célválasztást is. Ami még érdekes: a küzdelmeknél nagy szolgálatot tehet a „visszalépés" gomb (vagyis a gomb, amivel a menükben lehet visszalépkedni), amit hátrálás közben megnyomva, az hirtelen hátraarcot eredményez. Amikor gyorsan kell menekülnünk (például mondjuk a főellenség csapásai elől), ez a mozdulat szinte nélkülözhetetlen.

A zombiirtáshoz ezeken túlmenően két alapvető szabály tartozik. Az egyik: ha a zombi fejét vesszük közvetlen közelről célba, egyetlen lövés is elegendő. Ez persze nem veszélytelen művelet, úgyhogy nem kell ragaszkodni hozzá – szitává lyuggatva az élőhalottakat végülis ugyanaz a végeredmény. Itt jön a képbe a másik alapvető szabály: egy zombi csak akkor válik teljesen ártalmatlanná, ha már kiömlött a vére a padlóra.

Miben más az X?

Amikor értékelni kell a Code: Veronica PS2-változatát, kicsit nehéz objektívnak maradni. Egyrészt a játékmenet nem sokat változott: megmaradt a kissé körülményes tárgypakolgatás, és még mindig vannak olyan nézetek, ahonnan nem látni a közeledő szörnyeket.


A robbanóanyagos hordók jelentősen meggyorsítják a zombitlanítást

Másrészt viszont ezeket a negatívumokat a sorozat régi rajongói már nyilván mind megszokták, és talán már egyáltalán nem is nehezményezik. A hosszas töltögetési időket mondjuk már lehetetlen nem negatívumként felhozni: mintha csak PS1-en játszanánk, ugyanúgy megvannak a recsegve, komótosan megnyíló ajtók, s ez azért jelentősen lelassítja játékot.

Befejezésül pedig lássuk, mivel is kapunk többet, mint a jó öreg DC-verzióban! Nos, nem sokkal: van néhány új közjáték, valamint a játék végigvitelével megnyíló Battle módban (ahol a

Chris Redfield



Chris egy kőkemény ügynök, vasakarattal és acélos izmokkal. A lőfegyverek avatott szakértője, s a légierő volt katonájaként kitűnő pilóta is egyben. Az Umbrella kastélyában történt incidens (vagyis a Resident Evil első részében történt események) után két társával, Jillel és Barryvel együtt Európába utazott, hogy kinyomozza, mi is az igazság a sok félremagyarázott, eltussolt ügy mögött.

Albert Wesker

A STARS-csapatot eláruló Wesker felbukkanása igazi meglepetés, lévén a Resident Evil első részében a saját vérébe fagyva hagytuk. Bár kevésbé lenne meglepő esemény, ha Európában is az ő jelentését mellékelték volna a bónusz DVD-n a Devil May Cry demó mellett – mint ahogy Japánban tették. Wesker cseppet sem csak mellékszereplő: korábban csupán megrendezte a saját halálát (ehhez magába oltotta Birkin prof vírusát), s azóta emberfeletti képességeit egy olyan szervezetnél kamatoztatja, amelyik rivalizál az Umbrellával.





Steve innen már csak nem hibázza el



Szép kis csáp. Vajon kihez vagy mihez tartozik?



Ezek a zombik tisztára agyatlanok – főleg ha megkínálom őket a shotgunnal

túlélés helyett már csak a gyilkolás a lényeg), illetve a First Person módban több extrát nyithatunk meg. Némelyek szerint javították a grafikán is, de én ezt nem tudom aláírni: meglátásom szerint nem dúsították fel a „dreamcastos" poligonokat. Gyanús, hogy végül is egy egyszerű konverzióról van szó, hiszen még a bónusz állásmentés lehetősége is megmaradt, ami DC-n a lemezcsere miatt volt szükséges.

Összességében tehát tulajdonképpen ugyanazt a játékot kapjuk PS2-n is: ami ugyan nem kevés, de egy másfél éves DC-anyag természetesen már nem üt akkorát ezen a platformon. Hogy miként is kell kinéznie egy PS2-játéknak 2001-ben, arról inkább a játékhoz mellékelt Devil May Cry demó ad számot. A Capcom legújabb horrorjátékát beharangozó DVD talán a legnagyobb plusz, amit az a bizonyos „X" titulus nyújt.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



A mosolyból ítélve ez a fickó nincs tisztában vele, hogy egy magnumot fogok rá



Ha nem lenne elég a zombimennyiség, Wesker robotjai révén „rendelhetünk" még huntereket

Az állásmentés

A Resident Evil-sorozatnak van egynéhány olyan momentuma, ami a rajongók számára szinte teljesen magától értetődő: ilyen például az, hogy csakis az írógépeknél lehet állást menteni, s azoknál is csak akkor, ha van hozzájuk írógépszalagunk. Noha ez elég kényelmetlenül hangzik, a játék igazi megszállottjai aligha panaszkodnak a szalagok hiányára, hiszen a program nyilvántartja, hogy mennyiszer mentettünk, s többek között az alapján értékeli majd a teljesítményünket a kaland végigjátszása után. (Az igazán jó rangsorolás eléréséhez a minimális mentésen kívül roppant gyorsnak is kell lenni, és nem szabad elsősegélysprayt használni.)

A gyűjtőládák

Az állásmentéshez szükséges írógép után a második legfontosabb tereptárgy a gyűjtőláda – a térképen is külön jelzés tartozik hozzá. A gyűjtőládák tulajdonképpen azt a célt szolgálják, hogy a már felvett tárgyak ne vesszenek el, s valahol tárolhassuk őket. Nem túl életszerű, de kétségkívül nagyon felhasználóbarát módon a ládáknak megvan az a jó tulajdonságuk, hogy ami cuccot az egyik helyen berakunk, azt egy teljesen más helyen ugyanúgy megtaláljuk – hiába van mondjuk az egyik láda a börtönszigeten, míg a másik pedig egy repülőn, amivel már több kilométerre járunk a kezdő helyszíntől.

Gyógyszerészeti tanulmányok

Minthogy embereink nem csak sérülni tudnak, de egyes lények meg is tudják őket mérgezni, nem árt, ha tisztában vagyunk a játékban fellelhető gyógynövények használatával. A következőképp kotyvaszthatjuk őket:
Zöld = Enyhe gyógyhatás Kék = Mérgezés gyógyítása
Zöld + Zöld = Közepes gyógyhatás
Zöld + Piros = Teljes gyógyulás
Zöld + Kék = Enyhe gyógyhatás + mérgezés gyógyítása
Zöld + Zöld + Kék = Közepes gyógyhatás + mérgezés gyógyítása
Zöld + Kék + Piros = Teljes gyógyhatás + mérgezés gyógyítása

Alfred és Alexia Ashford



Alfred Ashford – miután elvesztette az összes családtagját – igen fiatalon került az Umbrella élére, és ez szemlátomást meg is viselte. Velejéig romlott, eszelős alak – pontosan olyan, mint amilyen a cége. A gyerekkorában elhunyt nővére iránti rajongása nem egészen normális. Bár mint a történet során kiderül: Alexia valójában nem is halt meg – csak átalakult.

POZITÍVUM

- Egyre bonyolódó, de mégsem kaotikus történet
- Hatásosan megválasztott, dinamikus kameranézetek
- Kitűnően megkomponált videók

NEGATÍVUM

- Rengeteg töltési idő
- Néhány „itt vedd fel, s a szint másik végén használd" típusú feladat

BARÁTOK KÖZT

Onimusha Warlords	00/09	88%
Resident Evil Code: Veronica X		
Extermination	01/07	86%

GRAFIKA 88 %
HANG 94 %
ÉRTÉK 86%

1 játékos ■ PAL ■ www.capcom-europe.com



Hát ezt még Tarzan sem csinálta volna jobban!



Az egyes vágány mellett kérem vigyázni, mert indul a bakterház!



Erre a pillérre itt már valószínűleg nem lesz szükség

ICO

AZ ÁLLANDÓ MENÜ: (MAGUNKKAL) RÁNTOTT YORDA

TÍPUS KALAND KIADÓ/FEJLESZTŐ SONY MEGJELENÉS 2001.09.26. NTSC



Gyere, Yorda, hagyjuk a francba ezeket a sötét alakokat!

Amikor az ember betér egy videojátékboltba, és nincs konkrét vásárlási szándéka, általában leveszi a polcról egy-egy játék tokját, s elkezdi nézegetni a hátoldalon fellelhető képeket. (Már persze akik vannak annyira talpraesettek, hogy nem engednek a rögtön ott termő eladó hátsó szándékának, aki a „legkiválóbb játék" mottóval általában azt próbálja rásózni, amitől már hónapok óta nem férnek el a raktárban.) A játékkiadók ennek megfelelően igyekeznek a borítón a legkedvezőbb képet mutatni a termékükről, a legmozgalmasabb jeleneteket mutatni be a játékból kiragadott képeken, s csupa hangzatos pozitívumot kiemelni: úgy mint ilyen meg olyan típusú ellenfelek, ennyi meg annyi fegyver, stb.

Nos nem irigylem azt az embert, akinek az Icohoz kellett reklámszlogeneket kiötlenie, ugyanis az Icoban csupán egyfajta szörny jön mindvégig, s majdhogynem elég egy bot és egy kard a játék végigviteléhez, mégis: valami fantasztikus élmény az egész! Nem azért lehetetlen hasonló jellemzőket felsorolni, mert a játék valami ötletszegény selejt lenne, hanem mert épp ellenkezőleg: aligha lehetséges néhány szóban kifejteni, mitől is nagyszerű. Nem lehet sehová sem egyértelműen beskatulyázni, már műfajának a meghatározása sem egyszerű. Ezért ezt az ismertetőt azzal kezdem, mit látunk a képernyőn a játékkal eltöltött első öt-tíz percben.

Egy különös világ

Egy kis erdei úton kapcsolódunk be a történetbe: a természet zajaiba patkók koppanása, és lószerszám zörgése vegyül. Páncélos lovasok kaptatnak a keskeny ösvényen, az egyikük arcát csuklya, míg két társáét sisak takarja el. A csuklyás nyergében egy megbilincselt kisfiú ül, aki nyugtalanul kémleli, hova viszik őt. A fiún különös öltözet van (a viselete alapján valami dél-amerikai helyszínre tájolná be magát az ember), de még különösebb, hogy a fejkendője alól két szarv meredezik elő. A menet egyszer csak kiér az erdőből, s sziklás, meredek tengerparthoz érkezik, néhány romhoz. Valaha híd lehetett ott, hiszen a távolban egy sziget látható, rajta kísérteties várkastéllyal. Minthogy a katonák csónakba szállnak, nyilvánvalóan az lesz a végcél. A sziget aljánál jókora barlangrendszert mosott ki az árapály váltakozása: ebbe fut be a csónak, s egy kis deszkamólónál köt ki. Feltűnően nagy a kihaltság, mintha már századok óta nem lakna a szigeten senki. Az egyik katona odaszól a társának, hogy hozza a kardot. Amaz elsétál oldalra, majd egy nem mindennapi spádéval tér vissza. A hatalmas fegyvernek szemlátomást varázsereje van, hiszen a várba vezető kaput két hatalmas kőszobor állja el, ám a pengét felmutatva előttük villámok törnek elő, s a mázsányi kőtömbök engedelmesen félresiklanak. A társaságot egy irdatlan méretű lift viszi fel a várba, egy hatalmas terembe. Mintha csak egy óriási kriptában járnánk, körben alkóvok mélyednek a terem falaiba, bennük különös szarkofágokkal. Az egyik ilyen szarkofág – mintha megérezné az emberek közelségét – rögvest megnyílik, egy kaloda-szerű dolgot rejt a belsejében. A katonák rázárják a kalodát a fiúra, majd sorsára hagyják a szerencsétlent, s távozóban csak ennyit mondanak: „Kérjük, ne neheztelj ránk, a falu érdekében cselekszünk így." Ezzel a szarkofág bezáródik, sőt a visszavezető út is végérvényesen eltűnik a katonák mögött.

Amint a fiú magára marad, úrrá lesz rajta a pánik: megpróbálja kiráncigálni a csuklóit a kaloda szorításából, s eközben egészen kibillenti a szarkofágot a helyéről. Szerencséjére az alkóv már nagyon öreg lehet, mert lemállik egy darab a talapzat széléből, s így a szarkofág kizuhan a helyéről, majd széttörik. A fiú épségben bukfencezik ki belőle, jóllehet alaposan beüti a fejét a kövezetbe, s elveszti az eszméletét. Különös álmot lát: a vár egyik körbástyájában igyekszik felfelé, óvatosan tapogatózva a fal mentén futó csigalépcsőn, amikor odafent egy kalitkát pillant meg. A kalitkából valami sötét massza kezd kicsöpögni, majd a folyadékból egy kecses alak alakul ki. Ám hirtelen hősünk árnyékában szintén valami sötét kezd gyülekezni, és a feketeség elragadja a mit sem sejtő fiút... Ekkor ismét a nagy teremben találjuk magunkat: emberünk ugyanis ébredezni kezd, s a továbbiakban ránk vár a feladat, hogy kivezessük a barátságtalan kastélyból.

A szarkofágok felső szintjén, a terem végében egy jókora karra figyelhetünk fel, s azt meghúzva máris mehetünk tovább. Látszólag zsákutcába jutunk, de gond egy szál se: hősünk majomügyességgel képes bármit megmászni, és a plafonról itt egy lánc csüng alá. E képességünkre mellesleg a játék során mindvégig szükségünk lesz, mivel az ódon várban nincsenek lakájok, akik kinyitnák előttünk a kapukat, és a kapunyitó kapcsolók általában a legképtelenebb helyeken vannak.

A láncról könnyedén átugorhatunk a terem ablakrésébe (ehhez akár Tarzant is utánozhatjuk, elvégre belendíthetjük magunkat), amin



Ennek a kapcsolónak a lenyomásához ketten kellünk



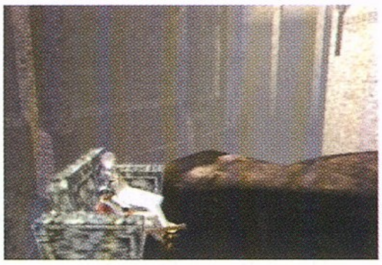
Iconak remélhetőleg nincs tériszonya - és mindez csak egy nő kedvéért!



Igyekezz, kicsi lány, mert sötét fellegek gyülekeznek odalenn!



Te vagy itthon, miért nekem kell mutatni az irányt?



Már csak egy TV és egy PS2 hiányzik, és akár Icozhatnánk is

keresztül már ismerős helyszínre mászhatunk át: az álomban látott bástya belsejébe. Kétoldalt egy-egy létra fut felfelé, s a jobb oldalin felkaptatva, majd a hiányos lépcső miatt egy újabb láncot megmászva máris úrrá lehet rajtunk a déja vu-érzés. A kalitkában ezúttal nem egy sötét alak látható, hanem pont ellenkezőleg: egy már-már vakító világosságot sugárzó lányka. Hősünk megkérdi mit keres ott, de a lány csak egykedvűen ül a ketrec alján. Sebaj: természetesen megígérjük neki, hogy kiszabadítjuk – elvégre „csak" ki kell találnunk, miként juthatunk el a lépcső végénél található kapcsolóhoz. Minthogy a feljáró jókora szakaszon hiányos, az egyik kitört ablakon keresztül ki kell másznunk a bástya fokára, s kívülről körbe kell kerülnünk. A kapcsoló leereszti a kalitkát, ha nem is teljesen a földig. Kénytelenek vagyunk hát felmászni a másik létrán, s átugrani a ketrec tetejére, ami csak egy személyre lett tervezve: a tartólánc azonnal elpattan, s nagy csörömpölés közepette zuhanunk ketrecestül a kövezetre. A kalitka ajtaja felpattan, s a szépséges leányzó óvatos léptekkel elhagyja a börtönét. Először néhány pillantást vet a környezetére, majd odamegy a földre huppant fiúhoz, aki elképedve nézi a lány szépségét – de az is lehet, hogy a lány szavai lepik meg. Hősünk népének a nyelvét is csak azért értjük meg, mert feliratozva van, a lány beszédéből viszont már egy kukkot sem lehet kivenni. (Amikor ő beszél, jópofa módon mindenféle hieroglifák olvashatók a feliratozásnál.) Hősünk ennek ellenére megpróbál szóba elegyedni vele: elmondja, hogy őt azért hozták a várba, mert szarvai vannak, s náluk az ilyen rendellenességgel születő gyermekeknek ez a sorsa. Aztán megkérdezi a lányt, hogy netán őt is valami hasonló okból zárták-e be, de amaz még ha értené is a kérdést se tudna felelni, mert ekkor valóra válik az álom kellemetlen része is: a terem egyik szegletében sötétség kezd gyülekezni. A fekete lyukból démoni árnyalak mászik elő, a hátára kapja a megszeppent lányt, és már viszi is magával a saját világába...

Az Icoban csupán egyfajta szörnyek jönnek mindvégig, s majdhogynem elég egy bot és egy kard a játék végigviteléhez, mégis: valami fantasztikus élmény az egész!

Amennyiben nem cselekszünk azonnal, mindjárt megtudjuk, milyen érzés kővé dermedni, mert amint a lányka eltűnik a sötét lyukban, varázslat terjed szét az egész kastélyban. (Mondani sem kell: ez egyenlő a játék végével.) Két lehetőségünk van: vagy puszta kézzel megütjük a démont, aki így elereszti a lányt, vagy felvesszük a fáklyát a földről, és azzal kezdjük el csépelni. Mondjuk ököllel jóval tovább tart végezni, úgyhogy a bot használata javasolt. Igaz, ameddig a fáklya felvételével vacakolunk, az árnyalak odaér a lyukhoz, ami így elkezdi magába szippantani a lányt. Itt kell megtanulnunk egy fontos gomb használatát: a „kézen fogás/hívás" paranccsal egyrészt kézen foghatjuk újdonsült partnernőnket, másrészt – amikor távolabb vagyunk tőle – kiáltozhatunk neki, azaz hívhatjuk őt. A fenti helyzetben tehát az a legsürgősebb teendő, hogy megragadjuk a karját, és kirántsuk a sötétségből...

Minthogy hősünk szemlátomást abban a hitben maradt, hogy a gyámoltalan leányzót hozzá hasonló okokból zárták be a várba, természetesnek veszi, hogy az oltalmába vegye. A játék a továbbiakban tulajdonképpen arról szól, hogy biztosítani kell neki a kivezető utat, illetve meg kell védenünk az árnyaktól. Ez pedig elég kemény dió, lévén a védencünk nem csak küzdeni nem tud, de nem tud felmászni a láncokon vagy a csöveken, s ezért nem tudja kikerülni a zárt ajtókat, mint mondjuk hősünk. Újabb nehézség, hogy míg mi azon fáradozunk, hogy kinyissuk az ajtókat, mindig újra próbálkoznak az árnyak, tehát nem szabad túl sokáig távol maradnunk tőle.

Az más kérdés, hogy bizonyos helyeken viszont már mi szorulunk Yorda, azaz az ifjú leányzó segítségére. Ha például valahol nem találunk egy eltolható ládát, akkor néha Yordát kell ráállítanunk egyes kapcsolókra, arról nem is beszélve, hogy a varázsereje nélkül sem sokra mennénk. Mágia híján ugyanis bajosan tudnánk kinyitni a súlyos szobrokkal eltorlaszolt kapukat, s a bizonyos időnként felbukkanó kőfotelok sem nyújtanának a pihenésen kívül egyéb szolgáltatást (történetesen: ezekben helyet foglalva lehet állást menteni). A bástyából kivezető kaput is csak varázslattal lehet megnyitni. (Érdemes megfigyelni, hogy az előtörő villámok megölik a sötétség teremtményeit, azaz ha rögtön a kapuhoz viszszük a lányt, megúszhatjuk a küzdelem nagy részét...)

Ico tudománya

Nos akár mesélhetném tovább a történetet, de minthogy az egész játszva azért izgalmasabb, inkább csak ízelítőt próbálok nyújtani belőle, hogy mik azok a „fogások", amiket az előrejutásban használnunk kell, továbbá talán az is némi magyarázatra szorul, hogy szerintem mitől is olyan csodálatos ez a játék.



A lányok ugyebár fel vannak mentve kötélmászásból...

Az eszméletlenül szép grafikán túlmenően az Icoban az tűnik fel már a legelején, milyen egyszerű a főhős irányítása, ugyanakkor mennyire valósághű mozdulatokat lehet előcsalni, s mennyire evidens, mit lehet a főhőssel megcsinálni, s mi az, ami már meghaladja az erejét. Az is érdekes, hogy mindig teljesen természetes, merre kell menni, mit kell csinálni, jóllehet se szöveges tájékoztatást nem kapunk, se táblákat, amik jeleznék az útirányt.

A játék legnagyobb erőssége a kamerakezelés. Bizton állíthatom: az Ico programozói megtalálták a tökéletes kamerakezelés mikéntjét. Se nem Tomb Raideres, se nem Resident Eviles a perspektíva, de egész egyszerűen mindig a legideálisabb pozíciót választja a virtuális operatőr. Ezért ha valami lényeges dolog mellett megyünk el, akkor a képzeletbeli kamerás mintegy rámutat a fontos helyre, ellenben ha olyan irányban kutakodunk, ahol semmi dolgunk, akkor egyszerűen "elfelejti" követni hősünket. Mindamellett, hogy az „operatőri munka" roppant funkcionális, még nagyon látványos is. Jól időzített kameraváltások érzékeltetik a termek monumentalitását, s ha valami fontos történik, akkor apró snittek gondoskodnak arról, hogy semmiről se maradjunk le. Legfeljebb az a



Yorda szemlátomást megbízik bennem. Talán kicsit túlságosan is?



Lám a bot nem csak meggyújtva tudja elűzni a sötétséget!

YORDA, A GYÁMOLTALAN

Noha Yorda önmagában képtelen felvenni a harcot az árnyakkal szemben, s mondhatni nem sokat tesz annak érdekében, hogy ne rabolják el, ez nem jelenti azt, hogy gyengeelméjű lenne. Nagyon is sok intelligenciával ruházták fel az alkotók, így a hívó szavunkra mindig megtalálja a helyes utat hozzánk – már persze amennyiben létezik ilyen. Felkapaszkodik a kisebb akadályokon, ha kell létrát is tud mászni, még ha a kommunikációs problémák miatt (nem beszéljük a nyelvét) bonyolultabb dolgokra (így például kapcsolók működtetésére) nem is tudjuk megkérni. A láncokon és a csöveken persze nem tud felkapaszkodni, de ezt nem is lehet elvárni egy törékeny lánytól. Az árnyak megjelenésekor fura módon nem próbál elmenekülni, de ekkor sem teljesen logikátlan a viselkedése: igyekszik a hátunk mögött maradni, s ezáltal a védelmünket élvezni.



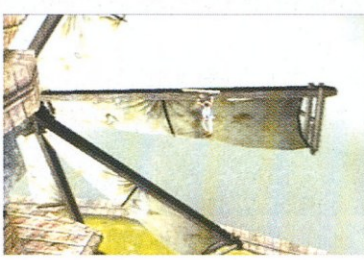
LÉPCSŐK

Vannak olyan magaslatok, ahová csak hajszál híján nem tudunk felkapaszkodni, ám ha sikerül valami kerülőutat találni (például egy megmászható láncot), akkor utána fentről már le tudunk nyúlni, s ezáltal fel tudjuk húzni Yordát. Ez a megoldás sokszor kombinálódik azzal, hogy valahonnan egy ládát kell kerítenünk, amire Yorda felléphet.



KAPASZKODÓK

A játékban szinte nincs olyan tárgy, ami csak díszletként funkcionálna: a szélmalom forgó lapátjában például ugyanúgy meg lehet kapaszkodni, mint a statikus csövekbe.



JÁTSSZUNK A TŰZZEL!

A vár királynője bezárja hőseink előtt a kijáratot, ezért a kastély K-i és Ny-i része felől fényt kell terelnünk a kapukhoz, hogy azok újra megnyíljanak. A legnagyobb gond az, hogy a fény útját zsilipek állják el. Utóbbiak megnyitásához meg kell gyújtanunk a tövükben kifordítható mécseseket – a bombákhoz hasonlóan a botunkkal tudjuk átvinni a lángot hozzájuk.



A BOMBÁK

Elsőre talán fel sem tűnnek az agyagedények a vár egyes sarkaiban, pedig eléggé triviális, hogy nem véletlenül lóg ki kanóc belőlük. A fáklyák lángját a botunk segítségével tudjuk átvinni a kanócra, ami után még van némi idő a detonációig - ergo nem csak bekészíthetjük a bombákat egy adott helyre, hanem el is dobhatjuk őket. A játék során konkrét dolgokat lehet csak felrobbantani: hogy mik is ezek, arra egyértelmű utalás a bombák fellelhetési helye, illetve még inkább az, hogy hol tudjuk meggyújtani őket. Amikor például egy hatalmas csillárt leszakítva égő gyertyákat "varázsolunk" egy romos híd mellé, annak nyilván van valami célja.

VAGDALKOZZUNK!



Amikor a várkastély keleti szárnyában egy kardra bukkanunk, csapdába esünk, s csak a rácsot felhúzó súlyok levagdosásával lehet szabadulni. Ebből is látható, hogy nemcsak a szörnyeket lehet kardélre hányni. A penge könnyedén átmetszi a köteleket is, s ezáltal leereszthetünk hidakat, ajtókat, avagy egyszerűen csak egy megmászható kötelet rögtönözhetünk magunknak. (Egy tipp: a várudvarban leereszthető kötélen ne álljunk meg mindjárt az első emeletnél, feljebb is van egy kitört ablak.)

A TITKOS FEGVER

Kardot és botot többet is találhatunk a kalandozásaink során, de létezik egy titkos fegyver is – egy buzogány. Azon az udvaron kell keresnünk, ahol a vízesést zárjuk el egy hatalmas „csap" segítségével. Yordát itt a lépcső melletti kapcsolóval engedhetjük ki az udvarra, de mielőtt továbbsietnénk vele, csapkodjuk meg a a kapcsoló melletti fát kardunkkal, mert erre egy labda pottyan le a lombkoronából. A labdát vigyük vissza a terembe, ahonnan Yordát kiengedtük. A teremben két lépcső vezet a fenti szintre, s a két lépcső között a fal egy helyen más színű: ez egy rejtekajtó. Toljuk meg az egyik felét, lépjünk be a titkos terembe, s álljunk rá középen az emelvényre: így egy kosár-féleség emelkedik ki a fenti szinten, s mihelyst sikerül egy „két pontos dobást" elérnünk, már érkezik is a buzogány.

FORGATÓKÖNYV

A kastély területén számos helyen fedezhetünk fel erőkarokat, amiket értelemszerűen kell elforgatnunk. Működtethetünk így lifteket, zsilipeket, vagy épp a főkaput nyitó egyik tükröt is eképp tudjuk elfordítani. Jellemző a játék valószerű fizikájára, hogy amikor egy erőkart a tövénél próbálunk megmozgatni, jóval nehezebben boldogulunk, mint amikor a végét ragadjuk meg.

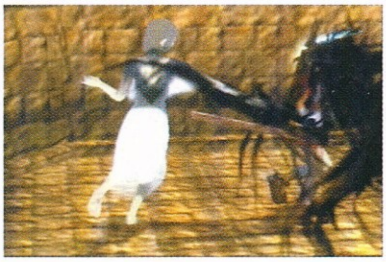


A VÉGJÁTÉK

Az Ico célja tulajdonképpen az, hogy Yordával együtt kijussunk az elátkozott várból, de ezzel még nincs vége a játéknak. Yordát ugyanis nem engedi el oly egyszerűen a királynő, s ezért vissza kell térnünk a kezdő helyszínhez. Ott valamennyi szarkofágot ki kell világítanunk, méghozzá úgy, hogy lekaszaboljuk a „lakóikat". Csak ez után nyílik meg a trónterem, ahol végül meg kell küzdenünk a királynővel. A királynő támadása tulajdonképpen ugyanaz a jelenség, mint amit Yorda elrablásánál tapasztalhatunk, vagyis megpróbál kővé változtatni minket. A trónteremben azonban megvan a lehetőség, hogy elkerüljük a gyilkos hullámot: a tologatható szobrok leárnyékolják a támadásokat, és a bűvös kard is megvéd minket. Jóllehet a királynő energiaburokkal veszi magát körül, amiről lepattan a fegyver, de nem szabad feladni: a kardot minden esetben meg kell keresni, mert bár nem igazán látszik, de a pajzs gyengül, s csak öt csapást bír ki...



Szégyen a futás, de csak az első ajtóig kell kibírni



Yorda mintha időnként csak az útban lenne



Remélem, még tart ezeknek a peremeknek a szavatossága...

vád érhetné az alkotókat, hogy egyes távoli nézeteknél túl parányira zsugorodik a főhős (nem véletlenül fogalmaztam feltételes módban: a tökéletesség kedvéért beépítettek egy zoom gombot is).

Ico irányításához (merthogy a főcím természetesen a főhős neve – ha valakit érdekel, akkor ez a japán eredeti alapján „Eiko"-nak ejtendő) csupán négy gombra van szükségünk: tudunk ugrani, küzdeni, működtetni dolgokat (ez a gomb egyben sétálás is, ha netán a D-padot jobban preferálnánk az analóg kar helyett), valamint van egy „eleresztés" gomb, amit akkor lehet használni, ha épp kapaszkodunk valamin. Bár emberünk mozgáskészlete látszólag nem különösebben nagy, mégis rendkívüli, köszönhetően néhány apró figyelmességnek. Ezek közé tartozik, hogy a létrákon automatikusan felkapaszkodunk, illetve lemászunk, s a láncok elkapásához sem kell külön gombot használnunk. Okos megoldás továbbá, hogy nem lehet csak úgy simán leugrani a szakadékokba. Ico nem teljesen hülye: hiába irányítjuk őt valami mélység felé, eleinte mindig megtorpan, s megpróbál visszatáncolni. Ilyenkor aztán még gyorsan visszafordulhatunk, ha netán véletlenségből sodródtunk volna rossz irányba, de ha direkt lejjebb akarunk ugrani, akkor természetesen le is mászhatunk az adott platform szélénél. Ekkor egyébként még mindig nem esünk le, hanem csak megkapaszkodunk, hiszen arra is van mód, hogy oldalazva másszunk. A kívánt helyen végül az „elengedés" gombbal potytyanhatunk le, amire persze vigyázni kell, mert ugyan Ico strapabíró srác, de azért a túl magasról való zuhanást az ő csontjai is megsínylik.

Minőség vs. Mennyiség

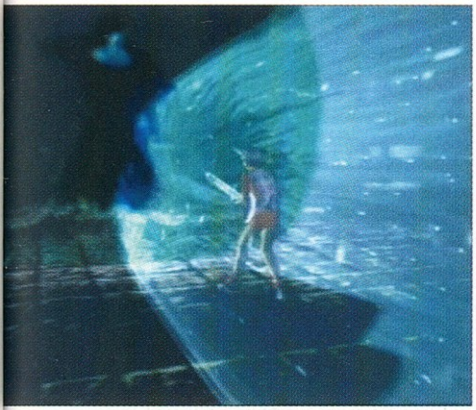
Az Ico a játszhatósága mellett nyilvánvalóan a grafikájával vívja ki az elismerést. A kőfalak valóban úgy néznek ki, mintha kőből lennének, s nemcsak a szép textúráknak köszönhetően, hanem mert művészi gonddal úgy vannak kialakítva, mintha valóban nyomot hagyott volna rajtuk az idő vasfoga. Alig van néhány olyan helyiség, ahol az épület teljesen ép lenne. A fényviszonyok változása szintén káprázatosan valószerű, lévén minden a fényforrások szerint van beárnyékolva. Ez vonatkozik a real time árnyékokra is: nemcsak hogy a falakra, illetve a tárgyakra vetődik rá emberünk körvonala, de még Yordára is!

A mozgásokról egyszerűen csak azt lehet nyilatkozni, hogy az „animáció" kifejezés eredeti jelentése testesül meg az Icoban. Ami élőlény csak felbukkan a játékban – beleértve a bevezetőben felbukkanó lovakat is – maximálisan természetesen viselkedik. Nemcsak hogy természetesek a mozgások, de karakterisztikusak is. Egészen máshogy néz ki, ahogy mondjuk Ico futkározik, mint ahogy Yorda teszi meg bizonytalan, ugyanakkor kecses lépéseit. A legbámulatosabb pedig az, ahogy a minden kölcsönhatásban van egymással. Hősünk sosem nyúl vagy lép a létrafokok mellé; szépen kézen fogja, és húzza, vonszolja maga után Yordát. Ha a lány valami miatt megtorpan, visszaránt minket is, majd ereszti a kezünket, és ezt a Dual Shock rezgése is jelzi. Az animációt olyan művészi szintre fejlesztették, hogy felmerül a kérdés: lehet-e ezt még tovább fokozni?

A különböző helyiségek egyedi atmoszféráját számos apró részlettel sikerült megteremteni. A várudvaron például galambok reppennek fel közeledtünkre, s ezt követően néhol egy-egy madártoll szállingózik a levegőben, de említhetjük a remekbe szabott köd- és esőeffektust, a csodásan megvalósított, hullámzó és tükröződő vízfelületeket, avagy a lépteк nyomán felverődő port is, mely még a levegő mozgását is szemlélteti. Bár kicsit debilül hangzik, ez utóbbi (vagyis a szél) az, ami még a legkihaltabb terepet is élettel tölti meg. Yorda ruhája vagy Ico kendője eszerint borzolódik, s még a tüzek lángján is jól látszik, hogy épp szabadban, vagy zárt helyiségben vagyunk. Amikor egy-egy fáklya közelebb kerül a kamerához, még a tűz sercegését is hallani.

Az Ico egy csodálatra méltó játék, jóllehet elvetemült akciómegszállottak szájából már hallottam olyan véleményt , hogy „Na és ebben mi a jó?". Aki az utóbbi kérdést felteszi, annak kár is válaszolni, egyébként meg szerintem minden PS2-gyűjteménybe kötelező darab. Bár azt el kell ismerni, hogy nem túl hosszú kaland. Na nem mintha ez meglepő lenne: ahol nem ismétlődő motívumok (például küzdelmek) alkotják a játék gerincét, ott igényes színvonalon egyszerűen képtelenség annyi helyszínt létrehozni, ami 10-15 óránál (a játékos képességeitől függően) tovább kitartana. Sajnos a minőség általában fordított arányban áll a mennyiséggel, de reményeim szerint egy Ico 2 erre a megállapításra alaposan rá fog cáfolni...

V.Z.
vzoli@vogel.hu



A bűvös kardom megvéd a boszorkányok praktikáitól



Ezt nevezik hídverésnek. Vagy inkább hídrúgásnak?



Ahol jól kiépített csatornarendszer van, ott számíthatnak beszivárgó "patkányokra"



Gyere kosarazni, látod már labdám is van!

POZITÍVUM PLAYTIME!

- Egyszerű, ugyanakkor logikát kívánó a játékmenet
- Tökéletes kamerakezelés

NEGATÍVUM PLAYTIME!

- Viszonylag könnyen és hamar végig lehet vinni
- Nincs miért újrajátszani

BARÁTOK KÖZT PLAYTIME!

- Ico
- The Gift
- Heart of Darkness (PS1)

GRAFIKA	95 %
HANG	98 %
ÉRTÉK	92%

1 játékos ■ NTSC ■ www.scea.com

SAIYUKI JOURNEY WEST

■ NAGY BALHÉ KIS-KÍNÁBAN (MEG NAGY-INDIÁBAN)

TÍPUS TAKTIKAI RPG KIADÓ /FEJLESZTŐ KOEI MEGJELENÉS 2001.08.15 NTSC

A Koei az a cég, amelyik a keleti világot bemutató játékaival – főképp a stratégiai érzéket kívánókkal – lett híres. Programjaik éppúgy bemutatják a japán történelem zűrös korszakait (Dynasty Warriors-sorozat), mint a kínai történelem (Romance of the Three Kingdoms- valamint a Nobunaga's Ambition-széria) háborúkkal telt időszakait. A Saiyuki világa is meglehetősen furcsának tűnhet egy európai vagy amerikai játékosnak, hiszen elég messze áll a szokásos fantasy-sémáktól. A játék egy Xi-Yu-Gi című, a Ming-korszakban (1368-1644) íródott kínai könyvön alapul. A történet egy Xuanzang nevű szerzetes kalandjait mutatja be, akinek Indiába kellett utaznia, hogy megszerezzen egyet Buddha szent könyvei közül. Útitársul szegődik mellé Sun Wukong (a Dragonball-széria alkotója, Akira Toriyama egyébként róla mintázta meg Son Gokut), valamint két szörny alakban újjászületett harcos.



A játékban egy Sanzo nevű fiatal szerzetes utazását követhetjük végig (választhatunk, hogy fiút vagy lányt alakítsunk, de ez nincs hatással a játékmenetre), akinek egy kínai kolostorból kell eljutnia a Villámok Templomába, ami India közepén helyezkedik el. Bár a távolság hatalmas – 18 000 mérföld –, Sanzónak mégis útra kell kelnie, hiszen a küldetéssel nem más bízta meg, mint egy istennő: Kannon Bodhisatva. Sanzónak az utazás alatt össze kell szednie a különféle Guardianeket (isteni hatalmú lényeket), amiben az istennőtől kapott varázserejű bot lesz segítségére. Ez a bot persze vonzza a hatalomvágyó gazfickókat, gazcsajokat és egyéb gazlényeket is, ők fogják okozni legtöbb problémánkat.

A Saiyuki a taktikai RPG-k családjába tartozik, azaz az olyan szerepjátékok közé, ahol a hangsúly nem a karakterfejlődésen vagy a részletesen kidolgozott történeten van, hanem a csaták megvívásán.

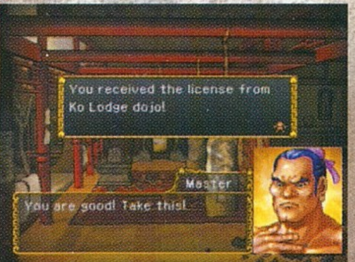
A játék négy fejezetből áll. Az elsőben Sanzo megszerzi társait, kialakul a hat főből álló csapat (később lehetőségünk nyílik újabb társak szerzésére, de az itt "találtak" lesznek a legfontosabbak). Elsőként az a Son Goku csatlakozik hozzánk, akit 500 éve zártak egy szikla belsejébe, nem kisebb dologért, mint Buddha megtámadásáért. Érezhetően örül a szabadulásának, és egy kis rábeszélés után beleegyezik abba, hogy velünk tartson Indiába. A fél évezredig tartó pihenő nem nyugtatta le, meglehetősen agresszív maradt... A második felvehető karakter Cho Hokkai lesz, egy disznó minden előnyös tulajdonságával rendelkező, barátságos fickó – buta, falánk és az arcszerkezete is egy mangalicáéra hasonlít. A negyedik ember csapatunkban Shu Ryorin lesz, a Keleti Tengert uraló sárkány lánya. Nem sokkal Ryorin után csatlakozik bandánkhoz Sa Gojo, a filozófus, valamint Lady Kikka, egy driád.

A Saiyuki a taktikai RPG-k családjába tartozik, azaz az olyan szerepjátékok közé, ahol a hangsúly nem a karakterfejlődésen vagy a részletesen kidolgozott történeten van, hanem a csaták megvívásán. A harcok körökre osztva zajlanak; a könnyebb kezelés érdekében pedig a terep négyzetekre van osztva. A játékmenet nagyon egyszerű: a világtérképen utazgatva kell előrehaladnunk, habár a térképen nem kóricálhatunk szabadon, mert csak az előre meghatározott útvonalat használhatjuk. Ha belépünk egy új területre, általában azonnal szembetaláljuk magunkat pár gonosztevővel, ezt egy rövid közjáték követi, amely kivétel nélkül azzal ér véget, hogy békés megoldást kereső pacifista csapatunkat megtámadják a félszemű rablók/köntösbe öltözött tigrisek/egyéb furcsa lények – következhet a csata! Ezt a hosszú távon unalmassá váló rendszert szakítják meg időnként a városok, ahol a megfáradt vándorok például kártyázással és hasonló szórakoztató foglalatosságokkal üthetik el az időt.

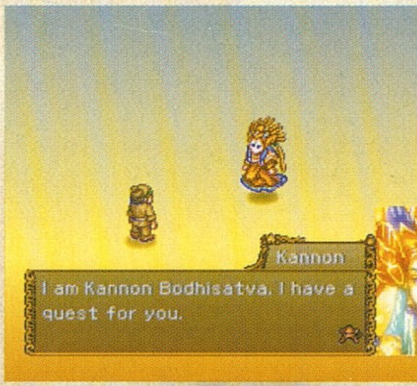
Dojok

Ha sikerül minden városban megmutatni a helyi Dojo vezetőjének, hogy jobbak vagyunk nála – azaz le tudjuk verni Master fokozaton is –, akkor megkapjuk a Gallant Ale nevű italt, amit felhörpintve (csak férfikarakter tudja meginni) nyolc ponttal növekszik War tulajdonságunk. A Master fokozat akkor lesz elérhető, ha a csapatban tartozkodó legalacsonyabb szintű ember is elér egy minimális fejlettséget. Ezek városonként különböznek:

Ko Lodge: 6	Mire River: 9
Yuimen: 12	Turfan: 13
Biku: 14	Infidel City: 15
Kucha: 19	Cherchen: 21
Inns Town:24	Tokahara: 25
Pteron: 27	Pine City: 30
Frontier Town: 33	Port Town: 39
Midnight Tor: 36	



A játék folyamán 35-nél is több ütközetben fogunk részt venni, ez fogja felemészteni a játékkal töltött idő 80%-át. Így nyilván nagyon fontos volt, hogy könnyen kezelhető, mégis változatos lehetőségekre módot adó rend-



■ Megbízónk meglehetősen magas körökből származik



Mint a mellékelt ábra is mutatja, minden férfi disznó



Ha jól értem, akkor anyám a botomban fog várakozni...

Enni jó!

Cho Hakkainak van egy titkos varázslata, ami falánkságával függ össze. A második fejezet során összesen négy helyszínen nézhetünk meg közjátékokat. Ha mindet megtekintettük, menjünk el a Tokoharában levő Postba, ahol egy fickótól megkapjuk a Chef's Paradise varázslatot. A négy felkeresendő helyszín:

Yuimen, Shop – Eggrolls
Infidel City, Chemist – Chinese Jelly
Biku, Dojo – Rice
Kucha, Smith – Mongolian Beef





szert alkossanak a fejlesztők. A célt sikerült elérni – és ez az, amiért mind az RPG-ket, mind a stratégiákat kedvelők számára ajánlott lehet a játék.

A legtöbb harc azzal kezdődik, hogy elhelyezzük karaktereinket a csatamezőn. A hat előre meghatározott négyzetre kell kiosztanunk a csatában részt vevő hat karaktert – sok variációs lehetőségünk tehát nincs. Van néhány olyan küzdelem is, amikor a felkészülésnek még ez a szűkített lehetősége sem áll rendelkezésre: néhány pályán az adott helyzettől függően a gép helyezi el embereinket (például amikor Ryorint tőrbe csalják holmi tolvajok, akkor ő a gonoszdi népek gyűrűjéből startol, elszakítva a többiektől). Ha mindennel kész vagyunk, akkor kezdődik meg az igazi küzdelem, elsőként a mi karaktereink cselekedhetnek – először a leggyorsabbak – és csak ezután következik a gép. Szerencsére állást menteni nemcsak a világtérképen lehet, hanem közvetlenül a csaták kezdete előtt is.

A legalapvetőbb lehetőségünk egy-egy emberünkkel természetesen a mozgás. Minden karakternél meg van határozva, hogy mennyit léphet egy körben. A négyzethálóra osztott terep miatt csak négy irányba mozoghatunk, azaz egy átlós "lépés" két "mozgáspontot" emészt fel. Emellett igen fontosak a helyszín egyenetlenségei: a karakterek nem tudnak nagyon magas helyekre felmászni, illetve nagyobb magasságból leugrani. Természetesen nem azért kóricálunk a harcmezőn, hogy ibolyát szedjünk, hanem azért, hogy közel érjünk az ellenfeleinkhez, mégpedig olyan közelre, hogy fegyverünkkel elérjük őket. Ez a legtöbb esetben azt jelenti, hogy közvetlenül melléjük kell állnunk, de a fejlettebb fegyverek akár kétmezőnyire is "elvisznek" (ilyenek például a szálfegyverek), az íjászok pedig magától értetődő módon messziről is sündisznót csinálnak bárkiből. A legalapvetőbb támadási forma azt jelenti, midőn emberünk egy fegyvernek látszó tárggyal megfenyíti az ellenfelet. A kiosztott sebzésnél a program figyelembe veszi a két fél egymáshoz viszonyított helyzetét. Ha a két szereplő szemben áll egymással, és nincs köztük jelentős szintkülönbség, akkor a sebzés a karakter War tulajdonságának a kétszerese – ebből jön le a megtámadott fél védelme. Ha azonban oldalról sikerült eltalálni valakit, akkor ehhez még hozzájön 10% bónusz. Még jobb, ha hátulról sikerül valakit megcsapni, ekkor már 20%-os bónuszt élvezünk – az élvezeti szint természetesen mérséklődik, ha ellenünk csinálják ugyanezt. Ha a harcban állók között jelentős szintkülönbség van, akkor a feljebb levő fél 10%-kal jobban jár: ha őt támadják, ennyivel kevesebb sebzést kap, míg ha ő támad, akkor ennyivel többet okoz. Mivel a karakterek elhelyezkedése ilyen fontos, ezért minden lépés végén a legutolsó feladatunk annak meghatározása lesz, hogy merre forduljon az emberünk.

A Sanzóhoz csatlakozó lények mindegyike rendelkezik egy különleges tulajdonsággal: át tudnak alakulni szörnnyé. (Az ilyen embereket a Saiyuki világában "Were"-nek hívják.) Minden karakterünk más lénnyé tud átváltozni, személyiségétől függően (Hakkaiból vaddisznó lesz, Ryorin sárkánnyá változik, Lady Kikka pedig pillangóvá). Were-formában embereink életereje a kétszeresére növekszik, és új, speciális támadásokat kapnak, amelyek általában területre hatnak, és nagyon durvákat sebeznek. Ehhez hozzájön még az, hogy pusztán azzal is roncsoljuk a körülöttünk levőket, hogy Were-formába alakulunk, illetve, hogy mind az átváltozás, mind a területre ható támadásaink elpusztítják a fákat és a sziklákat (az így elpusztítható dolgokat kis villámikon jelzi, ha a tárgy fölé visszük a kurzort). Utóbbi azért igen hasznos, mert ezek helyén néha ládák jelennek meg, amelyekből elég hasznos dolgokat



Szerencsére apa és lánya egy cseppet nem hasonlítanak egymásra



Hogy tetszett ezt mondani?



Ahhoz képest, hogy most mentettük meg őket, nem lelkesednek értünk a csajok



Orrszarvú barátunk a lányokra feni a szarvát



East End City Center vagy egy indiai Mammut? Mindegy, gyerünk shoppingolni!



Nyakig vagyunk a... vízben



Na EZT biztos nem fogom elfelejteni!

A hatodik Guardian

A játékban könnyen megtalálható öt Guardian mellett van egy rejtett hatodik is – a neve Emperor. Mivel ő a legerősebb idézhető lény (a többiek minden speciális bónuszát tudja, igaz, kicsit legyengítve; emellett a Dragon Whip varázslat Sanzo leghatékonyabb mágiája), mindenképpen szerezzük meg! Ehhez először is össze kell gyűjtenünk három speciális – és szokványos felszereléseként is kitűnő – tárgyat:

Emperor Helmet, Dream World: Amikor Mahoragát kell megölnünk, menjünk a térkép bal sarkába, ott van egy ládában – Gokuval vegyük fel, mert különben nem tudunk majd kijönni a láda mellől.
Emperor Armor, Biku Castle: Amikor Tigrát kell megölnünk, abból a szobából vehetjük fel, ahol két láda van egymás mellett.
Emperor Band, Cherchen: Amikor Kot kell megölnünk, egy ládából vehetjük fel a ház folyó melletti sarkánál; Gokuval egyszerűen teleportáljunk át.

Ha ezek megvannak, akkor keressük fel a Pine City-ben található Chemistet, aki elmondja, hogy a szett negyedik darabja, az Emperor Soul Storm Mountainben van, Taurus kincsei között. Amikor odaérünk, hogy leverjük a bikafiút, akkor vehetjük fel egy rejtett ládából. Ezután a négy darabbal felszerelve vegyük az irányt Port Citybe, a Dojoba, ahonnan elirányítanak minket az Ice Peak nevű helyre. Itt jó pár ellenfél vár ránk, de nem lesz nehéz dolgunk – ha kinyiffantak, akkor Emperor bemászik a botunkba, és innen kezdve idézhető lesz.

guberálhatunk ki. Mivel minden pályán mindig ugyanott vannak ezek a rejtett ládák, ezért időmilliomosoknak ajánlott minden harc előtt elmenteni az állást, majd gyorsan felderíteni, hogy hol vannak ilyen kincsek – ha ez megvolt, akkor kezdhetjük újra a küzdelmet. Were-alakban az élet nagyon könnyű, ezért nem is tudunk nyakló nélkül ilyen formában szórni a varázslatokat: ennek gátat szab az ún. Were-gauge, azaz tulajdonképpen "Were-pontjaink" szűkös száma (minél erősebb egy használt Were-képesség, annál többet emészt fel ezekből a pontokból – az egyszerűbbek csak egyet-kettőt, a durvábbak akár hatot is), valamint az, hogy egyszerre csak egy karakterünk lehet más formába átváltozva.



Sanzo az egyetlen az irányítható karakterek közül, aki nem tud átalakulni, ehelyett ő a begyűjtött Guardianokat idézheti meg. Minden Guardian három fordulón keresztül fejti ki hatását, majd eltűnik – de akár rögtön újra is idézhetjük. Az idézhető lények jobbára kisegítő szerepet töltenek be: ha nem is nyerik meg nekünk a csatát úgy, mint mondjuk egy Were lény, de megkönnyítik, lerövidítik azt. Van, amelyik minden körben gyógyít embereinken, de van varázspont visszaállító, sebzés- és védelemnövelő és mozgásgyorsító Guardian is. A Guardianek bónuszai minden karakterünkre hatnak, általában annál jobban, minél közelebb vannak Sanzóhoz (bár a varázspont-regeneráló Guardian Sanzóra nyilván nem hat) – emellett mindegyik egy erős varázslattal látja el a szerzetest, legalábbis addig, amíg a csatamezőn tartózkodik. (Tanács: az esetek 90%-ban Mother, az életerőt visszatöltő Guardian a leghasznosabb, őt erőltessük.)

Természetesen karaktereink az átváltozások és idézések mellett "normál"



Arconcsaptam, erre belémszeretett – avagy a bájolás folyamata



Ide már egy fuvallatnyi Chemotox is elég lesz



Na, az ivararány most már tényleg kezd rendesen felborulni!



A cél adott, ám amíg elérjük, jó sokat kell kepesztenünk



Még szerencse, hogy a százlábú csak minden harmadik lábával rúgott meg!



Na most vagy a South Parkban, vagy a Dragonballban láttam ezt az arcot...

varázslatokra is képesek. Minden karakternek van egy egyedi mágiája, amelyeket főként a játék elején fogunk sokat használni. Külön kiemelném közülük Goku Cloud nevű varázslatát, amivel hatalmas távolságokat szelhet át egy pillanat alatt, Ryorin Double Pierce-ét, amivel két egymás mögött álló ellenfelet sebezhetünk meg, és Kikka Heart Seekerét, ami erőteljes sebzése mellett még jó eséllyel el is bájolja a célpontot. (Az utóbbi, a charm effektus nagyon hasznos lesz a játék második felében, amikor már elég nehéz csatáink is lesznek: az elbájolt lény három körön keresztül a korábbi barátait támadja, habár irányítani nem tudjuk). Ezeken a mágiákon kívül boltokban vehetünk (néha ládákban találhatunk) varázslattekercseket, amiket "felszerelhetünk" karaktereinkre: amíg náluk van, addig képesek ellőni az adott spellt. A varázslatok között túl sok újdonságot nem találunk: lesz Fireball, Lightning, Strength és Heal is, RPG-veteránok otthon fogják érezni magukat. A játékban a varázslatoknak öt szférája van (tűz, víz, föld, élet és arany), és az RPG-kben megszokott sémák itt is működnek: az adott szférában erős karakter nagyobb hatásfokkal tudja használni az odasorolt varázslatokat, és természetesen rajta ezek kevesebbet is sebeznek.

Ha Sanzo elpusztul, akkor a játék véget ér, míg ha a többiek közül esik ki valaki, akkor a következő csatában maximum életerőről vághat neki az újabb pofozásnak. Ha győzünk, akkor tapasztalati pontok boldog tulajdonosai leszünk, amelyektől a Were formáink fejlődnek. Minden 100 tapasztalati pont után eggyel gyarapszik "Were-pontjaink" száma, és valamelyik karakterünk legtöbbször kap egy új Were-képességet is. Emellett maguk a karakterek is lépnek szintet – az ő tapasztalatai pontjaik minden sikeres támadás, varázslat, idézés után szaporodnak. Itt talán némileg elszámították magukat a készítők, hiszen van néhány kevés varázspontba kerülő mágia, amiért viszonylag sok tapasztalati pont jár. Ilyen például az Iron Skin, ami a védelmünket növeli, ennél azonban sokkal fontosabb az, hogy 14 XP jár érte. Ezzel – és néhány másik, hasonlóan kiegyensúlyozatlan varázslattal, mint amilyen a Cure vagy a Levitate – rengeteg XP-t szerezhetünk; némi idő befektetésével iszonyatosan feltápolhatjuk karaktereinket. (Aki ezt az utat választja, annak ajánlom figyelmébe a varázspontokat regeneráló Guardiant, Lunát, illetve a gyakorlási lehetőséget, és a keveset sebző ellenfeleket kínáló Dojokat.)

A sok harc között felüdülést jelentenek a

További karakterek:





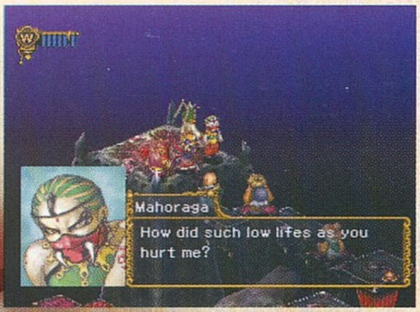
Az első fejezetben csatlakozó karaktereken kívül még összesen hat tagot szervezhetünk be bandánkba. Őket általában minden csatában használhatjuk – csak azokban nem, amikor valamilyen hirtelen kitört csetepatéban kell részt vennünk, és embereinket nem mi helyezzük el, hanem adott pontról indulnak.

Kinrei és Ginrei: Amikor Kuchába érünk, megtudjuk a helyiektől, hogy két lány elveszett a közeli hegyekben, és már nyolc napja nem jöttek haza – a falusiak pedig a szörnyek miatt nem mernek utánuk menni; ez a feladat ránk vár. Menjünk az újonnan megnyíló helyszínre, Plateau Mt.-be, ahol egy Kinkaku nevű szörnyet kell legyőznünk. Ha ez megvolt, akkor átváltozik egy kislánnyá, Kinreivé, és elmondja, hogy a barátnője is átalakult egy szörnyeteggé – mindketten "Were"-k lettek. Sajnos Ginkaku nem akar visszaváltozni, először le kell csapnunk. Ha ez is megvolt, akkor mindketten újra kislányokká lesznek, és a faluba visszaérve úgy döntenek, hogy velünk tartanak.

Reikan: Ryorin (volt) vőlegénye a játék folyamán folyton zaklatja szegény lányt szerelmével. Ahhoz, hogy csatlakozzon a csapathoz, először is menjünk be a Kuchában található Postba, ahol egy részeg Ryorint ábrázoló plakátokról mesél. Ezután menjünk vissza keletre, Mt. Cloudba, ahol az érdekelt felek addig-addig civódnak, amíg harcba nem fordul a párbeszéd. Miután legyőztük, feltesz egy kérdést, amire helyesen kell válaszolnunk, hogy később (Deadman's Gorge-nél, miután elrabolta Ryorint, és ezért "cserébe" levertük) csatlakozzon hozzánk. Ha Sanzo fiú, akkor nemmel kell felelnünk (ezzel tagadjuk, hogy Ryorin és köztünk volna valami), ha Sanzo lány, akkor szintén (tehát nem ájulunk el szépségétől).

Genishi: Ha elértük Kuchát, menjünk észak felé, ahol fel kell keresnünk Hakkai egykori tanítóját, Genishit, hogy gyógyítsa meg Kikkát. Amikor Goku fel akar falni egy gyümölcsöt, tiltsuk meg neki, ahogy Hakkai tanácsolja (válasszuk a Yes lehetőséget). Miután lecsaptuk az öreget (nem számít, hogy mit válaszoltunk az imént, mindenképpen meg kell vele küzdenünk) megkapjuk a gyógyszert, és ha nem engedtünk Gokunak, akkor személyesen Genishi gyógyítja meg Kikkát, akiről kiderül, hogy az öreg unokája. Ekkor feltesz még egy kérdést, amire válaszoljuk azt, hogy barátok vagyunk, és ekkor Genishi csatlakozik.

Taurus és Tessen: Miután a Fog Cave-ben levertük a magát királynak képzelő Taurust, a gyereke, Pyric elcsórja tőlünk a botot. Mivel a szülők már nem haragszanak ránk, és aggódnak a fiúkért, velünk tartanak.



Hiába tiltakozol, akkor is elcipelünk egy fogorvoshoz!



Hakkai két kézzel szórja pofonjait a körülötte állóknak

városok – ezeket a térképen nagy rombusz jelzi. A városokat sajnos nem tudjuk bejárni, csak egy menüből választhatjuk ki, hogy melyik épületbe akarunk bemenni. Minden városban van egy Chemist (amolyan gyógyszertár, itt tudunk gyógyító löttyöket venni zűrösebb helyzetek bekövetkeztének esetére) és egy Dojo. Utóbbi a gyakorlást szolgálja, ahol három egyre nehezedő fokozatban tudunk küzdeni, így gyarapítván XP-ink számát. A Dojókban vívott csatákról azt a különlegességet lehet elmondani, hogy nem számít, ha Sanzo meghal – cserébe viszont nem lehet használni a Were-alakokat. A fenti épületeken kívül a legtöbb helyen megtalálható a Store (vegyesbolt, itt vehetünk páncélokat és varázslatokat) és a Smith (ez a kovács birodalma, itt fejleszthetjük fel fegyvereinket), valamint a játék második felétől a Post. A Post egy kártyabarlang és postahivatal furcsa keveréke: itt egyrészt eljátszhatjuk minden pénzünket, másrészt pedig különféle feladatokat kaphatunk. Ezek a feladatok legtöbbször abból állnak, hogy el kell mennünk egy másik városba – "el kell vinnünk az árut" – majd visszatérni a jutalomért. A nehézség abban rejlik, hogy néha rablók támadnak meg minket szállítás közben – a jutalom mindenesetre legtöbbször megéri, akár 4000 aranyat is leakaszthatunk egy fuvarért, valamint a csaták is elég könnyűek, és azokból is bejön némi pénzmag.



Mindjárt ott vagyunk, már csak 15.000 kilométer!

A Saiyuki rendszere nagyszerűen van megoldva, lehetőséget nyújt taktikai érzékünk kihasználására, meglehetősen sok képességet, varázslatot tanulhatunk meg; az egyetlen dolog, ami visszatarthatja a potenciális vevőket az a technikai megvalósítás hiányosságai. A zenékkel még nincs semmi gond: hagyományos keleti dallamokat hallhatunk, amivel az egyetlen baj az, hogy nem túl változatos, hamar rá fogunk unni. A grafikával szemben már sokkal súlyosabb kifogásaink vannak. Az még csak hagyján, hogy a karakterek nem poligonokból épülnek föl (3 dimenzióban), hanem sprite-okkal, azaz kétdimenziós rajzokkal oldották meg őket. Az már nagyobb gond, hogy nincs túl sok pálya: a harmincvalahány csatában körülbelül 15 pályát fogunk bejárni, különbség maximum abban van, hogy honnan indulunk, és honnan jön az ellenfél. A legnagyobb probléma mindenesetre az volt, hogy a – nem különösebben látványos – varázslatoknál, idézéseknél átváltozásoknál néha beszaggat a program, ami azért ilyen technikai színvonalon kissé nevetséges...

Az utóbbi panaszoktól eltekintve azonban a Saiyuki nagyon kellemes kis játék, hiszen ki törődik a kisebb grafikai bakikkal, ha maga a játék élvezetes? Senki. Így tehát a játék minden stratégia- és RPG-kedvelőnek jó pár vidám órát fog okozni.

Grath
grath@mail.datanet.hu





Csak vigyázz Greedo, nehogy a torkodon akadjak!

POZITÍVUM

- ELÉG hosszú időre biztosít elfoglaltságot...
- Rengeteg variációs lehetőség a csatákban
- A kártyajáték tök poén

NEGATÍVUM

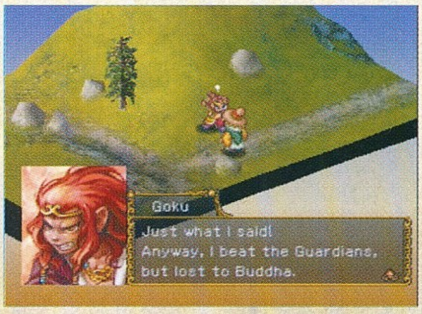
- Szinte teljesen lineáris
- Néha kissé bárgyú szövegek
- Némelyik képesség túl erős lett

BARÁTOK KÖZT

- Final Fantasy Tactics
- Saiyuki: Journey West
- Vandal Hearts

GRAFIKA	82 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	84%

1 játékos · NTSC · www.koeigames.com



Meglehetősen fura ez a kínai mitológia, Goku most árulja el, hogy betámadta a főistent



Asszem kicsit még tápolni kellene ezt a Gokut, ha revansot akar Buddhától


videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
augusztus • 1092 Ft
CHIP
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
playstation 2 · dreamcast · nintendo 64
Fókuszban
Műszaki Magazin

TALES OF DESTINY II

NEMCSAK A FINAL FANTASYKÉ A VILÁG

TÍPUS SZEREPJÁTÉK KIADÓ/FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 2001. SZEPTEMBER 29. NTSC



Nézd má'! Megint kiradírozták az ég közepét!



Úgy tűnik, errefelé régi hagyomány a klónozás



A függőségek legnagyobb veszélye, hogy a lételemmé vált matéria hiánya igen zűrös állapotot eredményezhet. A Squaresoft jóvoltából szerte a földkerekségen több millióan szenvednek a szaknyelven csak FF-dependenciának becézett kórképben, amely következményei még kis hazánkban is kezdenek egyre súlyosabb méreteket ölteni. A legégetőbb probléma, hogy a legutolsó, kilencedik rész már elkoptatta bűverejét, viszont a hőn áhított tizedik fejezet beszerzéséhez még el kell ugrani a sarki üzletbe. A bökkenő csupán az, hogy a legközelebbi ilyen sarok Tokióban van. Szerencsére nincs még itt a világvége, hiszen a PSX-es szerepjátékok birodalma nem csupán a Final Fantasyből áll. Nem tétlenkedtek a Namco tehetséges programozói sem, akiknek szeptemberben jelent meg Tales-sorozatuk legújabb darabja, a Tales of Destiny II-t, amely becsapós neve ellenére a széria harmadik példánya (a debütáló alkotás ugyanis a Tales of Phantasia névre hallgatott).

A mennyei teremtés

Ki hinné, hogy van oly világ, ahol a földön jobb élni, mint a mennyekben? Pedig Eternia pontosan efféle, legalábbis az égboltja felett lebegő Celestia és a talapzatát alkotó Inferia közül határozottan az utóbbin kellemesebbek a körülmények. Hogy a két világ összeütközését, no meg az esetleges bevándorlók özönét megakadályozzák, a Teremtés Istene, Seyfert egy orbitális gyűrűvel választotta el Eternia két felét. Inferia legeldugottabb szegletén található a Rachean falucska, Farah és Reid lakhelye. Hőseink a mezőgazdasági munkáslét mindennapos apró örömeinek hódolnak: istállót ganéznak, vagy éppen mit sem sejtő vadállatokat mészárolnak le erdei körútjaik során. A vidéki idillt váratlan esemény zavarja meg: az erdei kilátóhoz kiránduló két jó barát figyelmét egy furcsa repülő tárgy ragadja meg. A jelenséget nehéz nem észrevenniük, hiszen az UFO pontosan kilátójukat szétrombolva zuhan a tisztásra. A piknikező fiatalok bizonyára a nagysikerű Alien-sorozat egy részét sem látták, mivel a legnagyobb lelkesedéssel rohannak a pórul járt űrjárműhöz. Szerencséjükre vérengző szörny helyett egy merőben más lény várja őket: egy vonzó leányzó a hajótörött, ám szót érteni vele nem tudnak. Pechükre a falu öreg vezetője sem beszéli a lány egzotikus nyelvét, viszont határozottan megvan a maga elmélete a jelentésére: a titokzatos idegen nyilván vala-



Tükröm, tükröm, mondd meg nékem...

REID HERSHEL

Kaszt: harcos
Kor: 18 év
Fegyver: tőr, kard, csatabárd, dárda, alabárd

Kis csapatunk vezetője nem éppen felhőtlen gyermekkort mondhat a magáénak: árván, teljesen magára hagyatkozva cseperedett fel szülőfalujában, Racheansban. Ennek megfelelően vérprofin forgatja a legkülönbözőbb fegyvereket, szemben a könyvekkel, amelyekkel természetesen hadilábon áll. Egyszerű lelkületű hősünk szinte tökéletes ellenpárja a túliskolázott Keelenek, így nem meglepő, hogy Farah békítő lépései ellenére szinte folyamatosan civakodnak egymással. A mesteri fegyverkezelés mellett Reid különleges képességekkel is rendelkezik: egyrészt tudtán kívül bírja a Teremtés és a Pusztítás Isteneinek erejét, másrészt elsőrangú szakács, ami a drága gyógyszerárak mellett néha igencsak nagy hasznára tud válni a társaságnak.

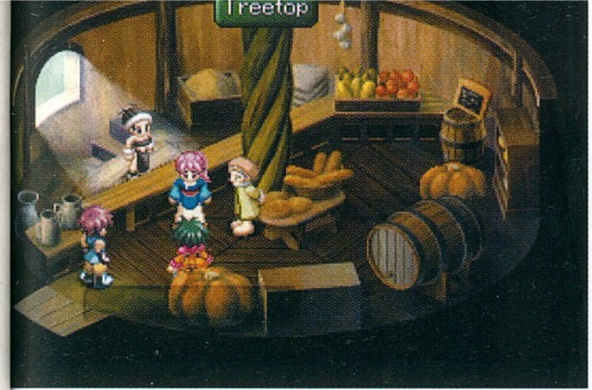


FARAH OERSTED

Kaszt: harcművész/gyógyító
Kor: 17 év
Fegyver: kesztyű

Reid gyerekkori barátnője a szó szoros értelmében véve kesztyűs kézzel bánik rosszakaróival, a tűzrőlpattant leányzó ugyanis ártatlan külseje ellenére a harcművészetek jeles képviselője, így nincs szüksége fegyverekre, ha épp el kell agyabugyálnia valakit. Kíváncsisága és heves természete következtében egyik kalamajkából a másikba keveri a többieket, viszont gyakran csak az ő segítségével oldódnak fel a két fiú közt feszülő ellentétek. Kifinomult gyilkos technikája mellett ugyanakkor kiváló gyógyító is egyben, így kétszeresen is nélkülözhetetlen ember a csapatban.





■ Az élelmiszerbolt forgalmát jelentősen növelhetik az eladónő öltözködési szokásai



■ Csevegőpartnerünk szavait mindenki jól vésse az eszébe!



■ Pályakezdő hőseink rovarirtást is vállalnak

■ KEELE ZIEBEL

Kaszt: mágus
Kor: 17 év
Fegyver: bot, buzogány

A díszes kompánia negyedik tagja már kiszakadt a falusi idill bűvköréből, és Mintche városkájában csepegteti magába a bűbáj fortélyait. Az ifjú máguspalánta igazi okostojás, mindenbe beleüti az orrát, mindenről megvan a véleménye, és ezt ha kell, ha nem, folyamatosan a többiek tudomására is hozza – Reid legnagyobb örömére. Kiállhatatlan alak, aki végtelen tudásszomja csillapításán kívül nemigen képes más szempontokat is figyelembe venni, így jócskán próbára teszi környezete tűrőképességét. Apró hibái mellett persze azért tud nagyon hasznos is lenni, különösen, amikor csatára kerül a sor, mágiája sok zűrös csávából képes kirántani bajbajutott kalandozóinkat.



■ MEREDY

Kaszt: mágus
Kor: 16 év
Fegyver: síp

A titokzatos ismeretlen látogató egyenesen Celestiából indul nagyszabású küldetésére, hogy megmentse Eternia két világát az összeütközéstől. Pechére – vagy éppen hatalmas szerencséjére – Rachean környékén sikerül landolnia, így rögvest a segítőkész Reidbe és Farahba botlik. Meredy vidám, kissé szertelen leányzó, aki viszont még Keelenél is jóval erősebb mágikus képességekkel rendelkezik, így igencsak fontos szerepet tölt be a csapatban. Fegyveres harcba küldeni ezzel szemben ostobaság, igazából nem is ő támad, hanem kedvenc állatkája, Quickie.





■ Hmm, nem tűnik egy kimondottan vendégszerető helynek...

mi elmebetegségben szenved, ezért nagy veszélyt jelent a falura – ergo mennie kell. Az sem igen győzi meg az ellenkezőjéről, amikor a lányhoz meghökkentően hasonló öltözetű és hanghordozású ismeretlen ledönti a háza falát, és csak hosszas küzdelem után lehet távozásra bírni. Nincs mit tenni, a fiatalok nekivágnak, hogy a mintchei mágusegyetemen tanuló társukat, Keelet felkeressék, hátha ő megérti a lány szavait. Ha Keele ugyan nem is, de öreg professzora, Mazet képes segíteni a kommunikációs nehézségekkel küszködő társaságnak.

Kiderül, hogy a szépséges látogató Meredy névre hallgat, és nem másért van itt, mint a nemsokára bekövetkező Nagy Bumm okán. Ez sajna most nem a világ kezdetét, sokkal inkább a végét jelenti, amit hőseink érthető okokból lehetőség szerint nem szeretnének megtapasztalni. A vég elkerülhető, ha vállalkozó kedvű csapatunk összegyűjti Eternia legnagyobb hatalmú elemeit, a Craymeleket. A mágia egy-egy szféráját koncentráló lények hatalma képes megállítani a Pusztítás Istene, Neired szörnyű tervét. A kis csapat útra kel, hogy elejét vegye a katasztrófának, az alvással eltöltött éjszakáinkról már nem is beszélve.

Valószínűnek tűnik, hogy minden józanul gondolkodó emberben felmerül a gyanú, hogy talán nem a Tales of Destiny II forgatókönyvéért fogják odaítélni a következő irodalmi Nobel-díjat, mégis óriási hibát követnénk el, ha ez alapján az egész játékot egy laza mozdulattal sutba dobnánk. Bár a történet egyes elemeinek közhelyes voltához nem férhet kétség, a cselekmény fokozatos kibontása következtében tulajdonképpen már nem annyira zavaró. Ráadásul, a kezdeti kliséktől eltekintve egy nagyon igényesen megkomponált szerepjátékot sikerült Namcoéknak alkotniuk, ami még a legelvakultabb Squaresoft-fanatikusokat is jó időre kivonja majd az aktív nappali állományból.

A Tales of Destiny II ugyanis a tipikus japán történetorientált és a – népszerű elnevezéssel élve – tápolós szerepjátékok sajátos egyvelege, így minden RPG hívő megtalálhatja benne a maga számítását. A dramatikus oldal elkötelezettjeinek egy rossz szava nem lehet, mivel bonyodalomból és konfliktusokból – a hagyományoknak megfelelően – Dunát lehet rekeszteni. A történet kereke precíz adagolással fordul előre, ráadásul meglepően interaktív módon. Például az egyik főszereplőnk, Meredy szavait addig nem is tudjuk megérteni, amíg nem szerezzük be a megfelelő tolmácscuccot. Ezenkívül szereplőink bizony valós személyiségek, teli érzelmekkel,





■ Nahát! Mióta hordanak a medvék is bokszkesztyűt?



■ Az az érzésem, hogy errefelé a "bikmakk" lakásügyi definíció

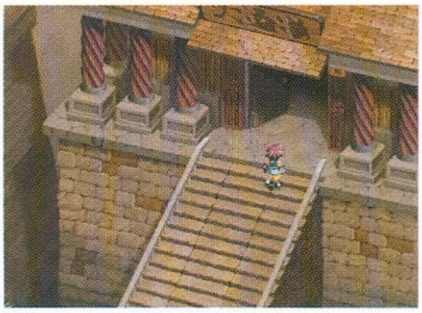




■ Tábori idill, meggyulladt kempingezővel



■ Odasüssetek! Meredy megtalálta Gombóc Artúrt!



■ Nem értem, miért lehet jó minden nap ennyi lépcsőt megmászni

■ A BŰVÖS TUDOMÁNY



Eternia világán a mágia nem jut minden halandó osztályrészéül. A bűbáj ugyanis errefelé tíz elem, úgynevezett Craymel erejét magába záró kristályok segítségével történik. Minden Craymel a szférájának megfelelő természetű varázserővel bír: Undine, a vízelem és Rem, a fény eleme a gyógyító; Gnome, a föld és Shadow, a sötétség eleme elsősorban a védelmező; Maxwell, az erő, Volt, az elektromosság és Efreet a tűz eleme a pusztítás; míg Celsius, a jég és Secondos, az idő eleme speciálisan módosító bűverővel rendelkezik. A varázst használó személy mágiája a különleges kosárkájában tartott Craymel hatalmától meghatározott, viszont két varázslónk, Meredy és Keele két különböző Craymel birtoklásával képesek e varázserőket kombinálni, és így új mágiaformákat alkotni, amelyek mindkét szféra természetét magukban hordozzák! Az új varázslat hatása persze nemcsak a két eredeti természetétől, hanem fejlettségi szintjüktől is függ.



lelkesedéssel és persze kicsinyes emberi hibákkal. Ebből következően a cselekmény viharos fordulatai során az összetartás, mondhatni, nem mindig egyöntetű. Hőseink végehossza nincs civakodásuk közepette természetesen egyik galibából a másikba csöppennek, mi meg közben azon kapjuk magunkat, hogy közeli hozzátartozóink aggódva érdeklődnek elmeállapotunk felől.

A bonyodalmak mellett a készítők a karakterfejlesztés aprólékos kidolgozását is szemmel láthatóan nagy gonddal művelték, az eredmény még a hivatásos szőrszálhasogatók igényeit is kielégíti. Szétválasztották ugyanis a szereplők és képességeik fejlődését, ami nagyon realisztikus és ennek megfelelően elég körülményes hadműveletté tette a tapasztalati pontok gyűjtögetését. Ostromolja bár szépreményű kedvenceink szintje akár Celestia elérhetetlen magasságait, képességeik – vagy akár varázslataik is – a bizonyos kétélű sokat emlegetett hátsó fertálya alatt ragadnak, ha nem használják őket. Ráadásul a tanulás is teljesen valóságos: az újonnan elsajátított technikák sajna az élet kemény törvényeinek engedelmeskedve első próbálkozásokkor bizony elég gyengécskén szuperálnak, csak kellő gyakorlás során érik el teljes hatásfokukat.

A két lábbal a szilárd talajon álló RPG-vonal szerelmeseit is megnyugtathatjuk: Namcoék őket sem felejtették ki a célközönségből. Inferia és Celestia világán kóborolva számtalan titkos helyre akadhatunk, rábukkanhatunk még egy rejtett küldetésre is. Több mint 150 fegyver, rengeteg varázstárgy és kincs képezi a vadászó-gyűjtögető életmódot folytatók zsákmányát. A tápolásnak gyakorlatilag csak az állhat útjába, hogy a napsütötte Eternia lankáin kószáló 236 különböző létformát meglehetősen érzékenyen érinti értéktárgyai tulajdoni jogviszonyának önkényes megváltoztatása...

A kezdeti klisétől eltekintve egy nagyon igényesen megkomponált szerepjátékot sikerült a Namconak alkotnia, ami még a legelvakultabb Squaresoft-fanatikusokat is jó időre kivonja az aktív nappali állományból.

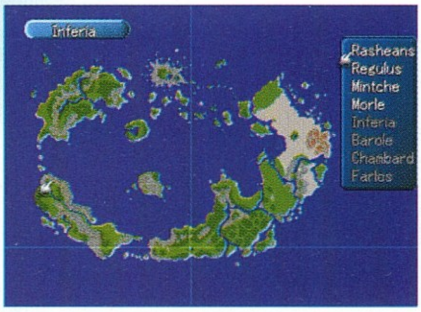
Háború és béke

Minden tisztességes RPG-ben előbb-utóbb elérkezik az a pillanat, amikor rábeszélő készségünk latba vetése helyett fegyvereink rendeltetésszerű használatával kell félreállítanunk ellenfeleinket. Nos, a Tales of Destiny II sem kivétel, sőt ez a lélekemelő pillanat igen hamar beköszönt és még számtalan alkalommal ismétlődik az amúgy is meglehetősen hosszú játékidő során.

Hogy a folyamatos kalapálás közepette a szerencsétlen játékos ne ásítozzon már félidőben az unalomtól, a drága fejlesztő bácsik a szokványos stílustól igencsak elütő harcrendszert építettek a játékba. Ha lúd, legyen kövér alapon a csetepaté a legkomolyabban igénybe veszi ügyességünket, durván fogalmazva olyan, mintha nem is egy RPG, hanem véletlenül a Street Fighter elé ültünk volna le játszani.

Szakítva a hagyományokkal, az összecsapások nem körökre osztva, hanem teljes real time-ban zajlanak, a 2D verekedős játékok szabályai szerint. Viszont e játékokkal szemben itt egy ember helyett kis csapatunk négy tagja néz farkasszemet a galád ellenfelek – persze korlátozás nélküli – tömegével, így az irányítás elég bonyolultra sikeredett.

Elsőként el kell döntenünk, melyik hősünket kívánjuk manuálisan irányítani, ha egyáltalán akarjuk ezt, ugyanis akár az egész bandát rábízhatjuk a CPU-ra, ha a piszkos munkát nem kívánjuk személyesen elvégezni. Kiválasztott



■ Mondhatom, nem nagy kunszt körbejárni ezt a világot! (Bocs, hazudtam.)



■ Sohasem gondoltam volna, hogy egyszer még a vízen járok...



■ Jé, mennyi békalencse!



■ Szörnyű, mennyire elhatalmasodott a környezetszennyezés az utóbbi időben!





■ Derült égből villámcsapás



■ Hmm, itt valami mágia van a levegőben...

harcosunk irányítását azután a karaktermenü Skills opciójában állíthatjuk be, tetszés szerinti gombokhoz rendelve az alaptámadást, a karakterre jellemző specialitásokat, no és természetesen a védekezést. Üdvöskénkkel a csata a Street Figtherben megismert módon történik, ráadásul a beállított technikákon felül még számtalan kombó is kihozható, amelyeket a program külön tapasztalati pontokkal honorál.

Az egységnyi hongkongi kung-fu filmmel szemben sem ellenfeleink, sem a díszes kompánia többi tagja nem nézik karba tett kézzel a küzdelmet, már ha nem rontottunk el valamit az irányításuk megszabásakor. Bár őket nagyrészt a CPU áldásos közreműködésére kell bíznunk, de szerencsére van némi beleszólásunk akcióik kialakításába.

Először is, a Formations opcióban eldönthetjük, és csata közben tetszés szerint bármikor megváltoztathatjuk a harci alakzatot, hogy kevésbé ütésálló mágusaink javarészt kimaradjanak az adok-kapokból. Másodszor a Strategy elnevezés alatt megszabhatjuk embereink harciasságát, tizenhat rendelkezésünkre álló stratégiából kiválaszthatjuk a képességeinek leginkább megfelelőt, és megszabhatjuk, hogy mekkora hévvel eméssze fel, vagy éppen spóroljon-e a drága manával. Miután az egyéni beállításokat megtettük, az összecsapás közben még lehetőségünk van további finomításokra, ugyanis a csapat egészének is adhatunk még parancsokat.

Természetesen mindezt valós időben, úgyhogy a képernyőt uralkodó kavarodás kezdetben elég átláthatatlannak tűnik, pláne ha elkövetjük azt a szarvashibát, hogy gamepaddal irányított hősünkön kívül a többiekre is odafigyelünk. Szerencsére a játék folyamán hamar megszokhatjuk a zűrzavart, különösen, ha akadnak olyan ismerőseink, akik a segítségünkre sietnek, ugyanis a készítők lehetővé tették, hogy az összes hőst is irányíthassuk manuálisan, így legalább nem nekünk kell mindenkit szemmel tartanunk, arról nem is beszélve, hogy a megalázó vereségékeknek egyből több felelőse is lehet...

Nem maradhat le a listáról a felkelő nap országában készült szerepjátékokban manapság már-már kötelező "játék a játékban" vonulat. A Tales of Destinyben tíz ilyen minijáték elérhető, amelyek közül néhányat valóban meg is kell oldanunk a fő küldetés teljesítéséhez, míg a többi csupán a játék poéntárát hivatott bővíteni.

Ami egyébként amúgy is elég gazdag, mivel a készítők – dicsérendő módon – elég nagy hangsúlyt fektettek a humor kidomborítására. Különösen figyelmébe ajánlható minden kedves olvasónknak a Mintchei Egyetem legfelső emeletén teljesíthető felvételi vizsgateszt, ha kitöltésével a mágia tudományáról ugyan nem is, de a Namco játékaiban való jártasságunkról elég jó képet kaphatunk. De hihetetlen például az a lehetőség is, hogy főzhetünk kis csapatunkra, méghozzá valóságosan is létező ételeket. Minden településen ugyanis elrejtettek valamilyen képtelen, rózsaszín tárgyat (pl. egy malacperselyt), amely egy lelkes mesterszakács álcázott formája, aki minden alkalommal egy-egy recepttel öregbíti ismereteinket. A finomságok elkészítéséhez óhatatlanul szükséges hozzávalókat a boltokban szerezhetjük be, az ízes falatok komoly segítségünkre lehetnek, mivel fajtájuktól függően más és más erőforrásainkat állítják helyre, a gyógyszelék ára pedig egyáltalán nem a pályakezdő kalandozók pénztárcájához van szabva.

A játék ötletes megoldásain kívül mindemellett a grafikára sem lehet panasz, szépen megrajzolt háttér és objektumok, a konzol képességeinek maximális kihasználása jellemzik. Még a zenéket is sikerült a helyzet hangulatához illeszteni, pedig arrafelé általában nemigen tudják elkapni az európai fül kívánságait. Egyszóval minden lehetőségünk adott, hogy már megint totálisan kimerülve kezdhessük meg a következő hetünket...

Lysergize
lysergize@excite.com



■ Ez aztán a mérges gomba!



■ Na nézzük, hol is van a hűtőszekrény?

POZITÍVUM

- Nagyon eltalált grafika és hangok
- Poénhegyek
- Rengeteg felfedeznivaló

NEGATÍVUM

- Egy kicsit túlbonyolított karakterfejlődés
- Kissé kaotikus csaták, amelyeket csakis a polipfélék családjába tartozó játékos irányíthat teljes hatékonysággal

BARÁTOK KÖZT

Final Fantasy IX.	95%	01/01
Chrono Cross	90%	00/01
Tales of Destiny II.		

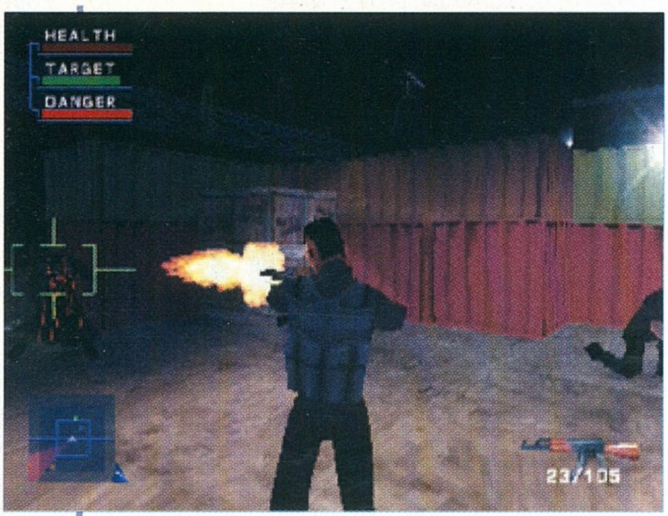
GRAFIKA	92 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	89%

■ 1-4 játékos ■ NTSC ■ www.namco.com

SYPHON FILTER 3

TERRORTÁMADÁS AMERIKA ELLEN – AMERIKAI MÓDRA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SONY BEND MEGJELENÉS 2001.11.06. NTSC 2001.11.30 PAL



Az IRA-nak is okozunk egy kis vérveszteséget

A mai időkben, amikor mindenféle fehér poros levelek tartják rettegésben az egész világot, aligha kell magyarázni a biológiai hadviselés veszélyeit. Most talán még tökéletesebben átélhetjük Gabriel Logan ügynök szerepét, aki már évek óta küzd a halálos vírus, a Syphon Filter felbukkanása ellen a Sony nagysikerű akciójátékában, és tökéletesen megérthetjük a játék forgalmazóinak habozását is a harmadik rész kiadásával: nem kétséges, hogy az újabban oly egységesen hazafias amerikaiakat sértheti, ha valaki egy, a valósághoz igen hasonló terroristasztorival áll elő, amiben azonban a fő bűnösöket nem egy távoli országban, hanem a washingtoni kormányzat legfelsőbb köreiben kell keresni...

A Syphon Filter sorozat tehát – ha némi késéssel is – elérkezett a harmadik részéhez. A név nélküli, illetve csak Ügynökség titulussal emlegetett titkos szervezetet végre sikerült felszámolni. Gabe Logan, aki maga is tagja volt a szervezetnek, végzett néhai főnökeivel, akik korábban – miután hősünk rájött az Ügynökség valódi szerepére – hajtóvadászatot indítottak ellene és társai ellen. Azonban ezzel még nincs vége az ügynek: a szálakat a háttérből mozgató Konzorcium még mindig létezik. Erről tanúskodik a harmadik rész prológusa, melyben Gabe, Lian és Lawrence – akik régi ismerősök a Syphon Filter-rajongók számára – éppen eltemetik a társukat, Teresát, amikor a külügyminiszter, Vincent Hadden kihallgatásra idézi be őket. Az introból világosan kiderül, hogy Hadden milyen szerepet szán a társaságnak, hiszen a temetés idején épp az orosz bérgyilkosnővel, Mara Aramovval folytat megbeszélést, aki korábban már sokszor tett keresztbe Gabe csapatának...

Ha már kitudódott a Syphon Filter-ügy, valakire rá kell húzni a vizes lepedőt, és Gabe ideális bűnbaknak tűnik. Hadden megadja a módját a koncepciós pereknek: igen részletesen kihallgatja az ügyben érintett ügynököket, kezdve azzal, miként kerültek kapcsolatba az Ügynökséggel.

A Syphon Filter 3 rendkívül ügyes befejezése (legalábbis PlayStationön) a sorozatnak: miközben felváltva vehetjük át Gabe, Lian, Lawrence, sőt Teresa szerepét a múltban, a kihallgatások alatt is tovább folynak az események, ami révén talán ezúttal pontot tehetünk az ügy végére. (Bár ez a „talán" nyilván sokat sejtet.) A pályatervezők szabadon váltogatták a helyszíneket: egyszer 1987-ben vagyunk Kabulban, másszor 1984-ben Dél-Afrikában, aztán '99-ben Costa Rica dzsungelében, majd a jelenben a dublini kikötőben, és így tovább.

A recept amúgy a szokásos (már annak, aki ismeri a korábbi részeket): minden helyszínen bizonyos feladatokat kapunk (amelyek menet közben esetleg még újabbakkal egészülhetnek ki), és általában mindenhol van valamilyen kritérium is, aminek meg kell felelni. Ha például ártatlan civilek is vannak a helyszínen, azoknak minden esetben sértetlenséget kell biztosítanunk.

Tokióban, két héttel az ominózus tárgyalás kezdete előtt játszódik az első küldetés: itt egy cselszövő kínai tábornokot, illetve annak tisztjeit kell leszednünk egy mesterlövészpuskával, akik épp tárgyalásokat folytatnak egy japán terroristacsoporttal. Amikor távoznánk a lőállásként szolgáló hotelből, újabb kihívásként a kínai nagykövet lányát kell kimentenünk a túszszedő terroristák karmaiból. Mindegyik küldetésen több ellenőrzési ponton haladunk át, így halálozás esetén sosem kell elölről kezdenünk. A fenti esetben például a lőállás elfoglalása az első pont, a tisztek levadászása a második, és így tovább.

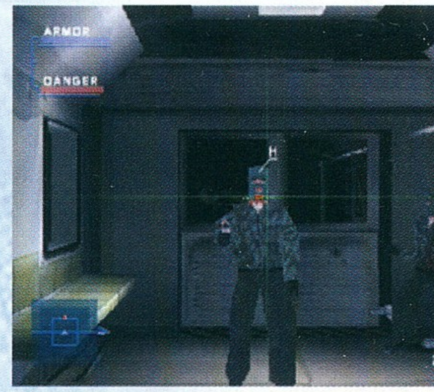
Ahogy már megszokhattuk: a kissé csámpás járású Gabe-et (illetve a többi főhőst) hátulról követhetjük, ám bármikor megállhatunk, és emberünk saját nézetéből célozhatjuk be az ellenséget, s adhatunk le pontos fejlövéseket. Ez utóbbi gyakorta nélkülözhetetlen taktikai elem. A Metal Gearhez hasonlóan ugyanis nagy szerep jut a nesztelen vagy gyors gyilkoknak (nem hiába emlegették az első részt a Metal Gear vetélytársaként), hiszen az ellenség viselkedése van annyira életszerű, hogy nem fedezi fel rögtön a távolból célzó orgyilkost. Mint ahogy azt sem veszi észre, ha netán egy késsel lopakodunk a háta mögé. Egyébként nemcsak a lehetősége adott ezeknek a kifinomult megoldásoknak, hanem gyakran rá is vagyunk kényszerítve az alkalmazásukra: az R1 gombbal be lehet ugyan fogni a katonákat, és szitává lőhetjük őket, de ha mondjuk az áldozatunkon golyóálló mellény van, és kevés a töltényünk, akkor bizony baj van. Még nagyobb baj van, ha az illető egy pisztolyt szorít egy túsz fejéhez, és nem habozik meghúzni a ravaszt. A harmadik epizódban most többször is adódik olyan helyzet, hogy nem is egy, hanem két terroristát kell egyetlen jól irányzott sorozattal leszedni. Ilyenkor nem

Az ellenség viselkedése van annyira életszerű, hogy nem fedezi fel rögtön a távolból célzó orgyilkost. Mint ahogy azt sem veszi észre, ha netán egy késsel lopakodunk a háta mögé.

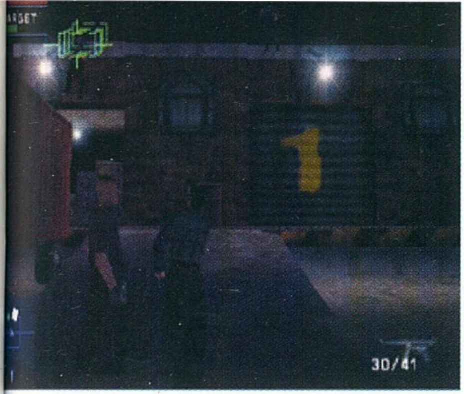




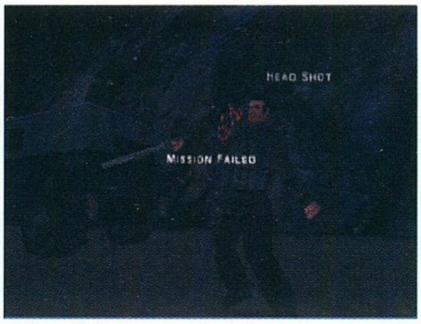
Szűk kettőnknek ez a lépcső



Kedves uram: önnek ez itt a végállomás



■ Mindenütt terroristák, a kolléga meg csak korzózik



■ Egészen összekuszálódtak a gondolataim – köszönhetően egy golyónak





elég pontosan becélozni a fejet, de még azt is meg kell türelmesen várni, hogy a másik célpont a megfelelő pozícióba kerüljön.

A fejlövések azért is kifizetődőek, mert ha golyóálló mellény van a célszemélyen, azt azután elvehetjük a hullától. Természetesen mindemellett a fegyvereket is elkobozhatjuk az ellenségtől, úgyhogy igen "színes" fegyverarzenállal irthatjuk az ellent. A különböző gyártmányú pisztolyokon és géppisztolyokon kívül van sokkoló, gránát, távcsöves puska (akár éjjellátó felszereléssel), és ami vadonatúj: falakon átlövő puska. Ezzel az orosz csodafegyverrel átláthatunk a dolgokon, ami nem túl sportszerű, sőt rendkívül alattomos, de ugyanakkor nagyon hatásos hadviselési módszer.

A fegyverek után a titkosügynök legfontosabb felszerelési tárgya a térkép. Térképet minden esetben kapunk, kivéve ha a hírszerzésünknek nincsenek adatai a kérdéses területről. A pause képernyőről behívható térképen nemcsak az épületek és egyéb tereptárgyak vannak feltüntetve, de az adott helyzetünk is be van jelölve, illetve – ha van róla információ – a küldetésünk célpontjait is "végiglapozhatjuk". A tájékozódás ebből adódóan gyerekjáték.

Jóllehet amúgy sem ördöngösség eligazodni. A Syphon Filter 3 nem egy bonyolult kalandjáték: többnyire csak egy irányba lehet haladni, s ha netán valahol valami különlegeset kell művelni, arra a program felhívja a figyelmünket. „Itt térdelj le" – jelzi a terepen szöveg, ha meg kell adnunk magunkat az ellenségnek, avagy az „Itt ugorj" felszólítás olvasható, ha egy ugrással lehet megoldani a következő feladatot. (Ugrás gomb egyébként továbbra sincs – talán ezért is jelzik külön.) A pályákon fellelhető extra fegyvereket és a golyóálló mellényeket sem nehéz megtalálni, elvégre mindvégig egyforma ládákban rejtőznek. A mellények általában az ellenőrzési pontoknál vannak elhelyezve, ami rendkívül pozitívan értékelhető dolog.

Bár a játék ezúttal csak egy lemezt foglal el, azért 19 izgalmas küldetést kapunk, ami mellett ráadásul van kétjátékos mód is (amivel osztott képernyővel egymással küzdhetünk egy haverral), valamint egy újdonság: vannak ún. minijátékok is. Ezek a bizonyos minijátékok a kétjátékos mód arénáin játszódnak, mely arénák közül nem egy már ismerős lehet a korábbi részekből – talán emlékezetes például a coloradoi híd. Kezdetben egy csomó aréna le van zárva, s az előző rész mintájára a megnyitásukhoz meghatározott időre kell megcsinálnunk a „normál" játék egyes küldetéseit. A minijátékoknak ötféle célja lehet: a Demolition módban egy tűzszerészt kell megvédenünk, az Eliminationnél egyszerűen ki kell irtanunk az ellent, a Thieffel egy táska ellopására vállalkozhatunk, az Assassinnal orvlövészkedhetünk, végül a Biathlonnal mindezek kombinálva jelentkeznek.

Az értékeléshez érkezve azt kell mondjam, az Syphon Filter 3 nagyjából ugyanolyan, mint a második rész, vagy még inkább úgy mondanám: ugyanolyan jó. A PlayStation lehetőségeihez mérten a színhelyek igen igényesen vannak megalkotva; be lehet lőni mindenhol az ablaküvegeket, avagy a behavazott házakról lelőhetjük a jégcsapokat is. Nemcsak a táj grafikája, hanem a zajok is nagyon életszerűek: hullámok csapkodják a dublini dokkok oldalát, s diszkréten zúgnak a spotlámpák a Costa Rica-i régészeti ásatás színhelyén. A sztereó hangzás még a tájékozódásba is besegít, gondolok itt arra, amikor egy MI6-es kollégát kell fedezni, aki összevissza rohangál egy konténerlabirintusban, és keressük, honnan is beszél hozzánk. A dialógusok is jópofák, és sokszor még a mellékszereplők jellemére is utalnak: jellemző például, hogy a megmentett szenátor hálálkodás helyett inkább az ügyvédjét emlegeti, amiért eltalálhattuk volna őt is... A párbeszédekhez tartozik még, hogy a videobejátszásokon kicsit módosítottak: a prerenderelt képsorokon ezúttal kevésbé rajzfilmesek, inkább valószerűek a szereplők arcvonásai.

A irányítás ellenben semmit nem változott. A rendelkezésünkre álló mozgások tökéletesen alkalmazhatók, noha kissé körülményes bemenni a szűk ajtókon, az automata célbefogásnál pedig némileg idegesítő, hogy az ellenség likvidálása után emberünk nem áll át automatikusan a következő célpontra, s így sokszor a hullákra pazaroljuk a lőszert.

Összességében tehát igen figyelemre méltó játék a Syphon Filter 3. Izgalmas és szövevényes cselekménynek ezúttal sincs híján a történet: akiket az első két rész inspirál a játék végigjátszására, azok biztosan elégedetten fognak felállni az utolsó küldetés befejezése után. Annál is inkább, mert a stáblista leperegését követően egy elég egyértelmű utalást láthatunk egy következő részre – persze az nyilván már PS2-re fog elkészülni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

■ AZ ÚJ FEGYVEREK

Falcon magnum

A legfeltűnőbb sajátossága ennek a félautomata kézifegyvernek a rendkívüli hatótávolsága, közelharcnál is jól beválik.

Spyder Skorpion géppisztoly

Különlegesen nagy tűzerejű sorozatai teszik kivételesen ütőképessé ezt a fegyvert – bár a kicsi tár miatt figyelni kell az újratöltésre.

MIL-15 Shotgun

Sörét helyett az áldozat testében robbanó repeszeket lő ki ez az erősen módosított puska. Éppen ezért túszok és civilek közelében kerülni kell a használatát.

Mars géppisztoly

Egy összehajtható, jól elrejthető géppisztoly, általában szövetségi ügynökök, így a titkosszolgálat, és az ATF felszereléséhez tartozik. Szerény tüzelési gyorsaságát ellensúlyozza a találatok pusztító ereje.

AUG gépkarabély (hangtompítóval)

Az "Armee Universal Gewehr" már sokszor bizonyított 1977 óta. Ennek egyik markolata speciális orosz távcsőre lett kicserélve, mely átlát szinte bármilyen felületen, és gázzal működő rendszer gyorsítja fel az 5.56-os lövedéket olyan sebességre, ami csaknem minden falon keresztülhatol.

Maks Shotgun

Ez a gyorstüzelő shotgun finom sörétet lő ki, mely jelentős sérülést okoz a célba vett áldozaton.

■ POZITÍVUM

- Az előző részekhez méltó, szövevényes történet
- Kifinomult megoldásokat igénylő helyzetek
- Változatos terep és fegyverarzenál

■ NEGATÍVUM

- Az automata célbefogáson javíthattak volna
- Néha mintha a semmiből tűnne elő az ellenség
- Némelyik küldetés túl rövid

BARÁTOK KÖZT

Syphon Filter 3		
C-12	01/04	86%
Tomb Raider Chronicles	01/01	80%

GRAFIKA	89 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	90%

■2 játékos ■PAL ■www.scea.com

TIME CRISIS 2

TERRORISTÁK KÉT TŰZ KÖZÖTT

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ SONY FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 2001.10.19 PAL

Bámulatos, hova fejlődik a világ. Öt-hat évvel ezelőtt aki igazán profi játékokkal akart játszani, annak játékterembe kellett mennie, most meg már csak azok dobálják az automatákba a zsetonokat, akiknek otthon nincs valami gépük, elvégre a kényelmes fotelből nemcsak ugyanolyan, hanem gyakran még jobb játékokkal lehet játszani. Álmomban sem gondoltam volna például, hogy valaha bármilyen konzolra át tudják konvertálni a Time Crisis 2-t. Ennél a játéknál ugyanis már nemcsak hogy ketten ragadhatnak fénystukkert egyszerre, hanem ugyanazt az akciót két képernyőn, két különböző perspektívából lehet átélni egyszerre. Hogyan is lehetne mindezt egy konzolos verzióban megvalósítani? Ahh, álmodik a nyomor – gondoltam régebben. Pedig meg lehet oldani a dolgot. Hogy rögtön válaszoljak is a kérdésre, két módszer lehetséges. Az egyik az, hogy a gép mindkét ügynök perspektíváját egyazon képernyőn rajzolja ki: ez a nem túl kényelmes (elvégre a torzítás elkerülése végett így negyedakkorára kell az egyes képernyőket zsugorítani), ám olcsó megoldás. A másik módszer pedig a drága és jó megoldás: otthoni játéktermet rögtönözve próbálkozhatunk link kábellel is, vagyis két géppel, két TV-vel.



Hogy rögtön ellentmondjak önmagamnak, van egy harmadik módszer is. Külön említésének az az oka, hogy ennél a bizonyos "Double Gun" opciónál kicsit megváltoztatták a szabályokat. A Time Crisis 2 automatáját mondhatni egy Virtua Coppá fokozták vissza, s mindkét játékos ugyanabból a szemszögből küzd (s nem kell levenni a képernyő méretéből). Nos aki játszott már valamelyik Time Crisis-szel, az nyilván felteszi a kérdést: „No de akkor melyik játékos irányítja az előbújást?" Elvégre a Time Crisis attól Time Crisis, hogy nemcsak pontos céllövőnek kell lenni, de tudni kell, mikor kell fedezékbe húzódni. Hát igen: ez a Double Gun mód kissé kaotikus képet mutat, ugyanis a két játékosnak előbb egyet kell értenie ahhoz, hogy kimozduljanak a fedezékből.

Persze van egyjátékos mód is, amivel elkerülhető a fent leírt problémák mindegyike, így viszont nem érvényesül a játék legnagyobb erőssége: ha a gép irányítja az egyik ügynököt, úgy természetesen az egyes játékosra hárul a feladat oroszlánrésze, s a partner jobbára csak asszisztál.

A sztori

Minthogy sikerült a cikket a közepén kezdenem, akkor talán itt az ideje, hogy elmondjam, miről is szól a játék. A Time Crisis 1 után már ismerős lehet a felállás: a játék bejelentkezésekor bemutatkozik a főgonosz, aki ezúttal egy sebhelyes arcú médiamogul, Ernesto Diaz. Ez az „üzletember" épp azon mesterkedik, hogy üzembe állítsa Starline nevű műholdas hálózatát, ami azonban csak a felszín, merthogy a műholdak valójában egy űrfegyverkezési program részei. Ezek után bemutatkoznak az ügynökök is, akik szembeszállnak Diaz úr terroristaszervezetével, név szerint Keith Martin és Robert Baxter, illetve informátoruk, Christy Ryan, akit meg kell védeniük. Végül Diaz „csendestársa" Wild Dog is feltűnik a képernyőn, aki talán sokaknak ismerős lehet, hiszen a géppuskakezű őrült tulajdonképpen a halottaiból támad fel.

Ennél a játéknál már nemcsak hogy ketten ragadhatnak fénystukkert egyszerre, hanem ugyanazt az akciót két képernyőn, két különböző perspektívából lehet átélni egyszerre.

Miután imígyen tisztában vagyunk azzal, hogy ki kivel van, akár indíthatjuk is az arcade módot. Ahogy az már tradíciónak tekinthető: három nagyobb helyszínt szükséges megtisztítanunk a terroristák hadától, melyeken sorban kell végimennünk (a már bejárt helyeket persze külön-külön is választhatjuk). Mindegyik helyszín három körzetre van felosztva, melyek végénél kisebb-nagyobb főellenségek állják el az utunkat. Egy kávézó környékén kezdjük meg az akciót, majd a városon keresztül csónakos üldözésbe csap át a történet, mígnem elérünk a második részig, ahol a legjellemzőbb momentum a vonatozás. Így jutunk el végül a harmadik epizódhoz, ami egy ipari telepen játszódik. Noha a terroristáknak van egy



A kirakatban a legújabb kommandósdivat



Talán ideje lenne besegíteni a kollégának

„alaptípusa", mindegyik helyszínnek megvannak a maga sajátos figurái. Néha egészen eszelős ellenfeleket sikerült prezentálniuk az alkotóknak: érdekesek például a békaemberek, akik megelőznek minket a víz alatt, noha egy száguldó motorcsónakban utazunk. A főellenségek sem piskóták, kiváltképp a második része, aki egy többméteres rakétát használ furkósbotnak...

A Sega játékaitól eltérően a Time Crisis 2-ben továbbra is az intenzív tűzharcoké a főszerep, sosincs szünet holmi túszok felbukkanása miatt – a játék mottója tehát akár a „lőj mindenre, ami mozog" is lehetne. Illetve mégsem: ugyebár ott van a kolléga úr is. Még szerencse, hogy a Namconál nem szokás plagizálni, így ha véletlenül eltaláljuk a havert, az nem jelent életvesztést (egyik fél számára sem) – csupán pontvesztést. Utóbbit azonban gyorsan pótolhatjuk, hiszen az ellenség más-más animációval leheli ki a lelkét, attól függően, hogy hol találjuk el, s ezzel egyetemben az értük kapott pontok is eltérőek. A többszörös találat (vagyis a szitává lövés) ezúttal is extra pontokat ér.

Az akció nemcsak pergő ritmusú, de nagyon látványos is. A személyvonatunk mellé például hirtelen felzárkózik egy tehervonat, s egy elvetemült terrorista azzal indít, hogy



Akkor inkább a kocsimat lyukasszák ki, mint engem!



■ Veszett Kutya veszettül lődöz



■ Bezzeg én csak 2. osztályon utazom



■ Sok rossz ember kis helyen is elfér

a kocsinkban egyetlen ép üveget sem hagy meg. Hasonlóképp mi is sok mindent szétlőhetünk. Amikor például a terroristák hordókkal próbálnak elsodorni minket egy lejtőn, a hordókat széttörve almák gurulnak mindenfelé. Még ha nem is maradnak ott mindenütt a golyónyomok, azért a törékeny tárgyak, így például a vázák mindenütt szétrobbannak, a kisebb tárgyak pedig elmozdulnak a találatoknál. Az első rész mintájára vannak olyan tárgyak is, amiket viszont egyáltalán nem lehet megsemmisíteni, sőt inkább azok tudnak megsemmisíteni minket. Amikor például felénk dől egy fa, inkább érdemes odébbállni...

A kompatibilitás

A Time Crisis 2-ben a kibújáshoz használhatjuk a pisztoly szinte bármelyik gombját, de ha tökéletes játéktermi hangulatra vágyunk, akkor talán a cipőnket lerúgva érdemes lábvizet vennünk, és a kettes irányítót kinevezni „pedálnak". Nem hülyeség, hiszen így a kezünkkel csakis a célzásra koncentrálhatunk – nyilván az eredeti automatánál is ez volt az elgondolás.

S ha már itt tartunk, fontos megemlíteni, hogy milyen típusú pisztolyra is van szükségünk. Amikor a Sony májusban bejelentette a készülő Time Crisis 2-t, a hivatalos közleményben még azt ígérték, hogy a játék mind az új Guncon 2 pisztollyal, mind a régi Guncon 45-tel kompatibilis lesz, de úgy tűnik, mindez csak ígéret maradt. Nem ismeri fel a játék a Guncon 45-öt, mint ahogy a sima PlayStationös Time Crisis sem ismeri fel a Guncon 2-t, tehát vica versa abszolúte inkompatibilis az új játék a régi stukkerrel, illetve a régi játék az új fegyverrel.

Az extrák

A Time Crisis első részének PS átiratában – mint az talán emlékezetes – egy új pályát is kaptunk az eredeti automata helyszínei mellé: nos természetesen a második részhez is dukál valami plusz otthonra. Az ún. extra módoknál alapvetően három dolgot találunk. Az első ilyen az Agent Trainer, amivel lőtéren tehetjük próbára a tudományunkat, négy különböző szinten. Választhatunk emberi, vagy sima korcéltábla közül, s hol álló, hol mozgó célpontokra kell tüzelnünk.

A második a Quick&Crash, amivel tulajdonképpen egy újabb Namco játéktermi automatát kapunk. Ha netán nem ismernénk fel a címéről: ez az a gép, amiben eredetileg igazi célpontok bukkannak fel (nem képernyővel működik), s rajtuk azt tesztelhetjük, mennyire vagyunk gyors kapáslövők. A játéktermi automatánál az volt a lényeg, hogy a gép érzékelte, mikor van a fegyver a „pisztolytáskában", ahonnan csak az első célpont felbukkanása után volt szabad kirántani, s onnantól fogva csupán egy tárunk volt a felbukkanó céltáblák, majd végül a bögre szétlövésére. A játék tulajdonképpen ezúttal is ugyanaz, leszámítva hogy nincs pisztolytáska: elég csupán a képernyőn kívülre célozni a „szabad jelzés" megjelenéséig.

Végül a harmadik móddal adhatunk egy kicsit a „retro" feelingnek, s egy régebbi automatával játszhatunk. A Shoot Away 2 egy elég puritán külsővel megáldott, szimpla agyaggalamb-lövészet.

Természetesen az extra módokat is lehet kétjátékos módban játszani (egymás ellen vetélkedni), s a program – csakúgy mint a sztori módnál – a legjobb eredményeket ezeknél is elraktározza. A high score-listán csupán egy dolgot hiányoltam: igazán jelezhették volna rajta, hogy ki játszott irányítóval és ki pisztollyal – bizonyos feladatok ugyanis jóval könnyebbek az egyikkel vagy a másikkal.

Megújulva

A Time Crisis 2 nemcsak egy szimpla konverziója a játéktermi automatának, hanem igyekeztek a játék színvonalát a 2001-es elvárásokhoz igazítani, és ez feltétlenül pozitív hozzáállásként értékelhető. Az eredeti automata grafikáján még antialiasing effekt sem volt (vagyis igencsak pixelesek voltak a textúrák), ellenben most szebb, kevésbé szögletes terroristák várnak a lelövetésre, a fegyverek enyhén füstölnek minden leadott lövésnél, amikor pedig mondjuk vízre szállunk, nagyságrendileg pofásabb a víztükrön siklik a csónakunk – hogy csak néhány változást említsünk. Szóval a Time Crisis 2 úgy a játékmenetét, mint a külalakját tekintve az eddigi legjobb fénypisztolyos játék. A játékteremben sem volt rossz, de PS2-n egyszerűen király!

V.Z.
vzoli@vogel.hu





■ Modern űrfegyver, kőkorszaki harcmodor



■ Túl sűrű itt a vízi forgalom – mindjárt megritkítom

■ POZITÍVUM

- Semmihez sem hasonlítható kétjátékos mód
- Feljavították a kissé már koros automata grafikáját
- Extra játékmódok

■ NEGATÍVUM

- A sztori mód három része nem tart sokáig
- Talán illene jobban sérülnie a terepnek
- Gyakorlással kiszámíthatóak a helyzetek

■ BARÁTOK KÖZT

Time Crisis 2		
Time Crisis Project Titan (PS)	01/05	90%
Silent Scope 2		

GRAFIKA	85 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	90%

■2 játékos ■PAL ■ www.namco.com

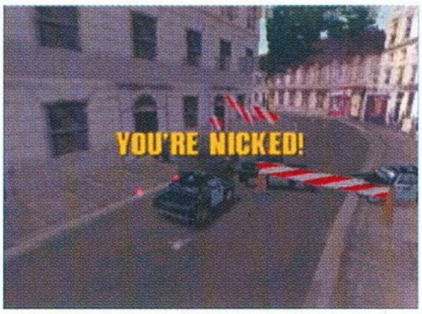
THE ITALIAN JOB

NAGY BALHÉ, KIS AUTÓK

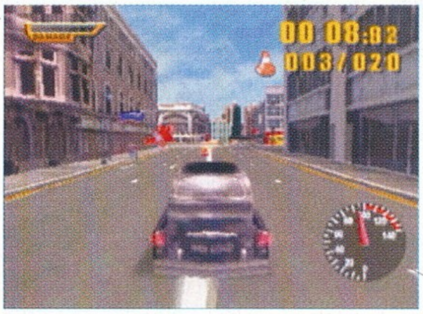
TÍPUS AUTÓS AKCIÓ **KIADÓ** SCI GAMES **FEJLESZTŐ** PIXELOGIC LIMITED **MEGJELENÉS** 2001.10.05 PAL



Elegáns parkolás a King's Cross pályaudvarnál



Leolvasták a rendszámomat, kiestem



Szedjünk bóját csokorra

Baj van: lemaradtunk egy kultuszfilmről! S nem is kicsit, tekintve, hogy a játék alapjául és címadójául szolgáló mozgókép-művészeti alkotás 1969-ben került a mozikba. Főszereplője Michael Caine mellett Benny Hill is feltűnik, s ez utóbbi név azt hiszem elég egyértelműen jelzi, hogy vígjátékról van szó. Az angol film gyakorlatilag azonnal a Mini Cooper-tulajdonosok és rajongók kultusz-mozijává vált, mivel csúcsjelenetében, egy extra hosszú autós üldözésben három, az angol lobogó színeire (piros, fehér, kék) dukkózott kisautó randalírozik végig egy olasz városon, az utcákon és tereken túl még a háztetőket is útba ejtve. Tudatlanságunkat ugyan menti, hogy elsöprő többségünk a film születésekor még csak pajzán gondolatként sem létezett, ami annyiban mindenképpen kellemetlen, hogy így közel sem üt akkorát a játéknak, aminek nem egyszerűen háttértörténete a film, hanem maga a cselekmény, mint egy ismerős filmlicenc esetén.

A történet szerint a játékosnak van szerencséje Charlie Croker, a megbukott és börtönből frissen szabadult bankrabló nagy balhéjában részt venni, melynek célja röpke négy millió dollár értékű aranykészlet eltulajdonítása, s nem csak a törvény őrei, de a csillogó fémre szintén erősen pályázó maffia orra előtt végrehajtva a cselekményt. Az előkészítésben és végrehajtásban pedig, mint sofőr jut szerephez a játékos, autólopástól a titkos randevún át, az alkalmi és anyagi ellenszolgáltatásért „kedves-kedő" hölgyismerősök házhoz szállításáig – szóval többféle feladatban.

Megvalósítását tekintve a külső nézetű autós akció programok népszerű táborába tartozik az Italian Job. Nincsenek fegyverek, nincs kötött útvonal, viszont van forgalom, a jármű pedig korántsem elnyűhetetlen. Vannak közlekedési szabályok, amit az időnként felbukkanó rendőrség nem átall betartatni. Nem elképzelhetetlen tehát a szerep amit a játékosnak be kell töltenie, hiszen hasonló néha még a híradóból is ráköszön a nézőkre. A stílus arra épít, hogy sokakban romantikus vágy él az üldözés izgalma, a nagy ügyességet és profi vezetői tudást megkövetelő őrült száguldás után.

Mint a család tagja, az Olasz munka sem kerülheti el az összehasonlítást az etalonnak számító Driverrel. Kétségtelen, hogy hatalmas pozitívumot jelenthet a játékélmény szempontjából, hogy itt egy népszerű film igen konkrét feldolgozását kapják a játékosok. Azok viszont, akik nem állnak az Italian Job kultuszhatása alatt, azok számára az apróbb hibákat nem semlegesíti a feeling.

Nincsenek fegyverek, nincs kötött útvonal, viszont van forgalom, a jármű pedig korántsem elnyűhetetlen.

Kétségtelen tény, hogy a helyszín és környezet kidolgozásába rengeteg munkát fektettek a programozók. A hatalmas London modell kidolgozásánál az sem lehetett egyszerű feladat, hogy harminc évet visszautazzanak az időben, hiszen egy világváros néhány év alatt is rengeteget változik, épületek és szobrok jelennek meg és tűnnek el. Azt ugyan nem tudom eldönteni, hogy tökéletesen sikerült-e az akkori viszonyok ábrázolása, az viszont biztos, hogy a turisták számára is ismerős helyszíneken érezhető a retro hatás. A korhű autók mellett az utcán sétáló (és fejvesztetten menekülő) gyalogosok ruházata is a korszakot idézi, s természetesen a menük, átvezető animációk megjelenése is igazodik a korszakhoz, annak jellegzetes tárgyait használja. (Itt jegyezném meg a legfiatalabb játékosok számára, hogy a pályák betöltéskor látható nagy tárcsás berendezések nem magnók, hanem a számítástechnika akkori nagykapacitású adattárolói, és a mentés-töltés ikonja sem mérőszalag, vagy jo-jo, hanem ezeknek a ruhásszekrény méretű eszközök közel negyed CD tárolókapacitású mágnesszalagjai.) A valós, vagyis a játék pályák előtti és közti töltési idejéről el kell mondani, hogy elég hosszadalmas folyamat, ami a városmodellek kiterjedését figyelembe véve azért a bocsánatos bűn kategóriájába tartozik.

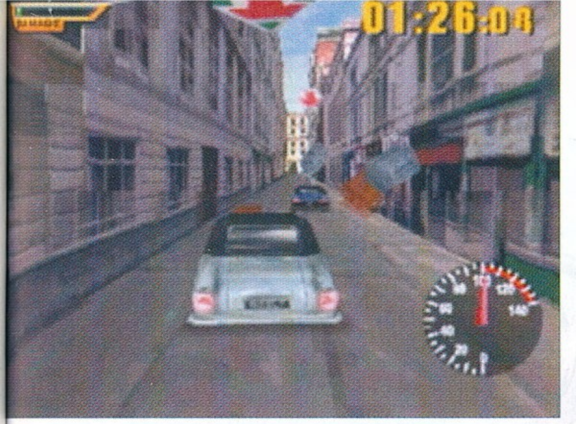
Játszhatóság oldaláról vizsgálva a helyszínek modellezését, azért néhány apróság megkeserítheti a játékos szája ízét. Az utak szélessége kicsit sikátor jelleget kölcsönöz még a többsávos utaknak is, így nagyban nő a padkán-járdán megtett mérföldek száma. Érdekes lenne azt megtudni, hogy a tereptárgyakat mi alapján sorolták a lerombolható és elpusztíthatatlan kategóriába. Tudniillik a villanyoszlopok csokorba szedegetése alig rombolja a vezetett jármű fizikai állapotát, a tradicionális piros telefonfülke viszont meg sem rezdül ha csúcssebességgel száll bele a játékos.

Az viszont piros pontot érdemel, hogy a rend őreinek a törvény érvényesítéshez nem kell porrá törni a megállítandó autót, elég ha olyan közel kerülnek hozzá, hogy rendszámát feljegyezzék. No persze ez nem jelenti, hogy egy kis lökdösődésbe ne mennének bele. Ugyan ez – mármint az élethűség – korántsem igaz a járművek és épületek viszonyára. Számos alkalommal fordult elő, hogy a zsákutca végén a Mini hosszasan falra mászott, ami a gyorsan pergő óra miatt a játékost is hasonló tevékenységre készteti. Csöppet visszás az is, hogy a



Minél nagyobb a taxi annál nagyobbat borul





■ Miért van mindig tele kukákkal a sikátor?



jármű képes „felugrani” egy saját magasságával megegyező platóra, ha az kellően félreeső helyen áll ahhoz, hogy elkerülje a programozók figyelmét.

A Mini Cooper központi márkaként betöltött fontos szerepe ellenére a három legendás kocsin túl vezethető járműből 11 áll a játékos rendelkezésére, pontosabban ennyivel találkozik az egymást követő küldetések során. Az autók menettulajdonságainak megkülönböztetését oly annyira fontosnak tartották a programozók, hogy az egy kicsit a fizikai modell rovására ment. No persze az sem elképzelhetetlen, hogy vígjátéki elemnek szánták, a hihetetlenül lomha, átlagos utcákon befordulni képtelen London-taxi és nagyköveti RR modelleket. Nem lehetetlen persze ezek vezetési trükkjeinek kitapasztalása sem, de jónéhány újrakezdett küldetés az ár. Különösen azért, mert az irányítás biztosan nem kerül be az autós programok dicsőségcsarnokába. Analóg vezérlővel még átlagosnak mondható, de pusztán d-padról kormányozva roppant lustán reagál a gombnyomásokra. A sérülések modellezése szintén betöltetlen űr az Italian Jobban, hiszen a verda romló állapotáról a kocsi masszivitásától függő sebességgel araszoló csíkon kívül más nem igazán tájékoztatja a vezetőt.

A fentiek ellenére, a neten csak pozitív visszhangokat, dicshimnuszokat hallani róla. Itt kerülnek igazán a képbe az eredeti filmre visszautaló apró momentumok: kicsit utánaolvasva a történetnek például egyértelművé vált, hogy a szexipari szakmunkások házhozszállításakor nem a grafikus hanyagságának köszönhető, hogy a bérledérek kimondottan nehézbombázók. A rablás előkészítésében fontos szerepet játszó komputerszakértő ugyanis nagy nőbolond, illetve nagynő-bolond. Ez azonban koránt sem jelenti, hogy a végsőkig elmentek volna a karakterszimulációban, az arcok még nagy jó indulattal sem felismerhetőek, s néhány kivételtől eltekintve nincs alkati különbség sem. A játék hangjáról is kettős előjellel tudok nyilatkozni, mert a kissé bohókás, de ritmusos-pörgős zene nagyon bejött az utcákon való száguldozás aláfestésére, a zajhatások azonban korántsem tökéletesen eltalálták, hiszen a motorok hangja eltérő ugyan, de hangmagasság helyett inkább a hangerő változik a fordulatszám függvényében.

A történet végigjátszásán vagyis a 16 küldetésen túl öt további játéklehetőséget tartogat a program, ami a már megszokott folyamatosan, a győzelmek függvényében bővülő pálya és kocsi választék csábítgat az újabb fordulókra. Közülük nem hiányzik a szabad száguldás London és később Torino utcáin, alapvető helyismerethez és az egyes járművek menettulajdonságainak kitapasztalásához nem is kell több. A vezetői képességek fejlesztésére helyezték a hangsúlyt három másik játékmódban. Összesen húsz romboló módú pálya kínálgatja magát, ahol a rombolás nem tereptárgyak a forgalom más résztvevőinek széttrancsírozását jelenti, hanem változó számú és elhelyezésű útjelző bója felborogatását. Szintén húsz pálya kínálgatja magát checkpoint módban, ahol az egyre bonyolultabb vonalvezetésű pályán álldogáló kapukon kell áthaladni szépen sorban, s időre. A harmadik, már mindenféle kunsztok elsajátítását segítő mód pedig a kihívás, ahol 10 céljában is különböző (verseny, követés, idő futam, ugrás) feladat vár a játékosra. Természetesen nem marad ki a többjátékos üzemmód sem, bár az Italian Jobban elérhető party elég sajátos megoldásban, egymás után „ülteti a volánhoz”” a maximum 8 játékost. A verseny típusa lehet a fenti játékmódok bármelyike a győztes pedig, az előre beállított számú futam után a legtöbb ponttal bíró játékos lesz.

Mindent egybe véve az Italian Job egy átlagosan megírt, viszont nagyon jó ötleteket felvonultató, sok szempontból az átlagosnál gondosabban kivitelezett program. Legnagyobb ütőkártyája: a kultuszfilm háttértámogatása nélkül is megállja a helyét és a Minimániások mellett az autós játékok kedvelőinek is érdemes tüzetesebb vizsgálatnak alávetnie.



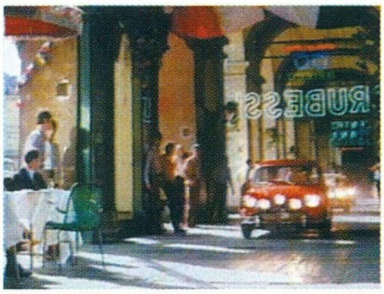
■ A buszos ámokfutás diszkrét bája

■ ITALIAN JOB-MÁNIA

A film kultusza harminc év eltelte után is él, oly annyira, hogy létezik egy Italian Job klub is, a rajongók évente versenyt rendeznek ahol 100 Mini Cooper és néhány egyéb korabeli autó is rajthoz áll, bejárva az eredeti helyszíneket.



A vígjáték érdekessége még, hogy a talán az első "hacker film" címéért is pályázhat, hiszen az arany eltulajdonításához szükséges helyzetet, egy iszonyatos forgalmi dugót Torino városának forgalomirányító rendszerét, egy igazi nagygépet összezavaró számítógép mérnök teremti meg.



A világháló mozis adatbázisaiban kutakodva az is kiderült, hogy talán éppen a Mini gyártásának újraindulásához kapcsolódóan forgatnak, de legalább is bejelentettek egy The Italian Job című mozit 2001-ben is. Nem elképzelhetetlen hát, hogy a nagyon kicsi kocsik hamarosan nem csak PSX-re kapcsolt TV-ken, de a mozivásznon is újra száguldani fognak.

■ POZITÍVUM

- Még turista szemmel is felismerhető helyszínek
- Kultúrált rendőrök
- Több játékos egymás után, nem egyszerre

■ NEGATÍVUM

- Szűkre szabott utcák (vagy túlméretes kocsik)
- Kissé elnagyolt objektum kidolgozás
- Tereptárgyak következetlen lerombolhatósága

■ BARÁTOK KÖZT

- Driver 2
- The Italian Job
- Destruction Derby

GRAFIKA	86 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	81%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.pixelogic.co.uk

NHL 2002

HOCKEY: THE GATHERING

TÍPUS HOKI KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA SPORTS MEGJELENÉS 2001.10.19. PAL





■ „Ne csak nézzetek, üssétek ti is!"

Ez az ősz kicsit más, mint az eddigiek. Nem csak azért, mert ez a 2001. év ősze (és ebben bizony igencsak különbözik más évek őszeitől...), hanem azért is, mert az EA Sports játékai mostanában nem muzsikálnak olyan szépen, mint ahogy azt megszokhattuk. Az utóbbi időben érezni, hogy játékaikon alig fejlesztettek, ennek köszönhetően idén már azt kell látnunk, hogy a konkurencia bizony utolérte, s néhol megelőzte őket. Mindössze egy sorozata maradt az EA-nak, ahol biztos lehet piacvezető szerepében: az NHL-szériájuk három-négy éve szinte riválís nélkül van, a többi cég egyszerűen feladta a próbálkozást, hogy ennél jobb hokiprogramot készítsenek.

A sorozat tavalyi része hatalmas anyagi sikert hozott a cégnek (aki PS2-n jégkorongozni akart, az mind megvette, ha másért nem, hát alternatíva hiányában), pedig meglehetősen zavaró hibák maradtak benne. (Hja, kérem, a határidő nagy úr!). Többek között a félpályáról kapura küldött lövések 95%-a behullott a lepkéző kapus felett a hálóba (ezért mi a kis szerkesztőségi rangadóinkat már eleve úgy játszottuk, hogy a félpályáról ütött gólok nem érnek); nem lehetett ugyanazt a csapatot több évig kommandírozni a bajnokságban; ráadásul a poligonokból álló cserejátékosok fülkéje előtt úgy szaggatott, hogy szörnyű – volt tehát min dolgozniuk a fejlesztőknek.

Az NHL 2002 legfőbb újítása az, hogy immár tíz szezonon keresztül pátyolgathatunk egy csapatot, egy edző/manager majd' minden gondját a vállunkra véve. Nemcsak nekünk kell törődni a játékkal és a felállással, a mi dolgunk a játékosállomány csereberéje is, s így a játékosokkal kereskedve lassanként egy valódi szupercsapatot hozhatunk össze. A játékosok adásvétele hatalmas lehetőségeket rejt magában, ugyanis a hokisok értékelése – legalábbis az NHL 2002-ben – játéknapról-játéknapra változik. Ha például ütünk két gólt egy védővel, akkor fejlődik pár pontnyit. Így feltápolhatunk egy eredetileg gyengébb figurát, akit aztán később elcserélhetünk, akár egy igazi klasszisra is – főként akkor, ha az éppen rossz passzban van. Mivel egy idő után ezzel legyőzhetetlenekké válnánk (csapatunk összeállítása már gyanúsan sok ponton egyezik a kanadai válogatottéval), a játékegyensúly nevében egy kellemetlen eseménnyel kell szembenéznünk minden bajnokság végén: idősebb játékosaink „nyugdíjba vonulnak". Szegre akasztják az ütőjüket, és egy „Viszlát!"-tal kilépnek az ajtón – ez különösen akkor jópofa, ha egy fél virtuális évet töltöttünk el megkörnyékezésükkel.

Az NHL 2002 legfőbb újítása az, hogy immár tíz szezonon keresztül pátyolgathatunk egy csapatot, egy edző minden gondját a vállunkra véve.

Akinek esetleg nem felelne meg egyik igazi játékos sem, az készíthet neki tetsző hokist (akár egy egész csapatot is), megszabva a nevétől és a születési dátumától kezdve egészen a szeme színén át az összes jellemzőjét. Ráadásul ha olyan nevet adunk neki, amit ismer a gép, akkor így is fogja szólítani: Dávid nevű olvasóink így jól járnak, viszont el kell hogy keserítsünk minden Adalbertet és Tast – rájuk csak „the player"-ként utal majd a kommentátor...

A játék másik fontos újítása, hogy különféle megmozdulásainkat a játék pontokkal honorálja – ezekből NHL-kártyákat vehetünk, tízes csomagokban. Összesen 84 feladat végrehajtásáért kaphatunk jutalompontokat, ráadásul a gép minden nehézségi szinten különkülön tartja ezeket nyilván. A legegyszerűbb célokat (például lőjünk egy gólt, vagy passzoljunk tízszer egy harmadban) valószínűleg már az első mérkőzésünkön elérjük, a nehezebbekkel viszont igencsak meg fog gyűlni a bajunk (itt olyanok vannak, mint 500 gólt ütni egy általunk kreált játékossal, vagy zsinórban háromszor megnyerni a Stanley-kupát).

A pontjainkért vett kártyák nem csak gyűjtögetnivalóként szolgálnak, hatalmas segítséget jelentenek, egyfajta varázslatként működnek – a kártyákat bármikor kijátszhatjuk egy meccsen, csak arra kell figyelnünk, hogy amit elhasználtunk, az a hatás kifejtése után végleg eltűnik. Összesen 189-féle kártyát gyűjthetünk össze, ebből 153 a leghíresebb játékosokat ábrázolja; ezek arany-, ezüst- és bronzkerettel vannak díszítve, ami egyben jelzi a kártya erejét is. Ezekkel a kártyán levő sportolót turbózhatjuk fel bizonyos ideig, de értelemszerűen csak azokat a lapokat érdemes megtartani, amelyek az általunk használt játékosokat ábrázolják. (Agyafúrtabb játékosok esetleg egy meglévő kártyához vehetnek játékost is, bár ez nem mindig jó ötlet...) A játékos-kártyákon kívül van 18 olyan lap, amivel kellemes előnyökhöz juthatunk – azaz csalhatunk. Itt a legkülönfélébb trükkök szerepelnek, egészen onnan, hogy lelassítjuk az ellenfél hokisait, egészen odáig, hogy kapunk egy büntetőt. (Az utóbbit kombinálva a „Next goal wins" lappal például roppant nagy szemétség...). A maradék kártyákkal új gólöröm-animációkat hozhatunk elő, illetve vicces opciókat (nagyfejű játékosok, mély hangú kommentár) kapcsolhatunk be.

Ha a valósághoz sok közük nincs is, a kártyák bevezetése igen jópofa lépés volt a fejlesztők részéről, amin főként multiplayer-módban fogunk jól szórakozni; egy jól kijátszott lappal alaposan megszívathatjuk barátainkat – és hát miért másért játszanánk ellenük, ha nem ezért?

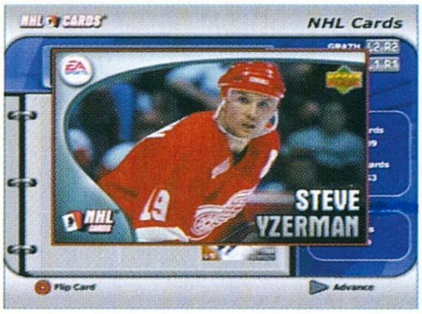
Szerencsére nem csak a játékmeneten javítottak számottevően, hanem a grafikán is – a tavalyi rész belassulásait teljesen megszüntették, és a játék folyamatosan 60 fps-sel fut. Amellett, hogy a játék sokkal gyorsabb lett, még a grafikán is javítottak: játékosaink több tucatnyi új animációval gazda-



■ Csak folytassák nyugodtan, én pihenek egy kicsit



■ Jobb lesz, ha belenyugszol pajti, ez nem a te napod!



■ Ilyen az igazi...



■ ...és ilyen a poligon-Yzerman



■ Agresszív ez a sport: bármikor arconrúghatják az embert...



■ Ez már bent van, pajti!

godtak, a közeli képeken a nézők 3D-ben vannak kidolgozva (játék közben azonban a megszokott kartonpapír-figurákat láthatjuk) és kaptunk pár új kameranézetet is. A Breakaway Cam például automatikusan kapcsolódik be, amikor egy játékosunk egy-az-egyben vezetheti rá a korongot a kapusra. Ilyenkor a kép kicsit bekékül, a kamera közelebb kerül a támadónkhoz; a közönség hangját eltompul, csak az általunk irányított hokis szívdobbanásait halljuk tisztán. Ez a nézőpont – amellett, hogy nagyon profin van megcsinálva – egy kis gyakorlás után (a Shootout menüpont alatt próbálkozzunk) nagyon megkönnyíti dolgunkat, és miután megszoktuk, könnyű lesz gólra váltani. Sajnos nem ilyen hasznos a játék közbeni ismétlés, ami a nagy védéseket és látványos ütközéseket játssza vissza egyből az esemény után. Persze ez is látványos, de teljesen kizökkent bennünket a játékból, szerintem a legjobb kikapcsolni az opciók között.



Persze tökéletes játék nem létezik, így most is lehet pár panaszunk. Az első a játék színeire vonatkozik: azon felül, hogy a bírók bőre még mindig zöldes árnyalatban pompázik, azt sem sikerült megoldani, hogy a játékosok mezén a fekete az tényleg fekete legyen – ehelyett minden szürke. A másik általunk tapasztalt furcsaság az a játékosok „rezgése": a színesítő animációkon, közeli kamerákon látszik ez igazán, ahol a játékosok olyanok, mintha folyamatosan elfojtott röhögés rázná őket.

Az NHL 2002 az első játék, ami támogatja a DTS 5.1-hangzást, és amennyiben van egy ilyet támogató hangfal-készletünk, fantasztikus élményben lesz részünk. Természetesen ilyen hangrendszer nélkül sem kell félnünk, a zenék így is remekül szólnak, a közönség követi az eseményeket, ráadásul a kommentátorok is nagyszerűen teljesítenek. Az eddig megszokott Jim Hughson mellé egy kanadai sportriporter, bizonyos Don Taylor csatlakozott; és a duó munkássága tényleg egy igazi meccsen tapasztaltakra hasonlít. Amellett, hogy mindenkit nevén neveznek (még a japán válogatott kevéssé híres tagjait is!) a legtöbb játékosról tudnak pár mondatot, anekdotát, ráadásul folyamatosan ugratják egymást és szidják a játékosokat („Milyen ócska már ez a meccs?! Menjünk inkább a büfébe!"). Ilyen profi, önmagát ilyen kevésszer ismétlő kommentárt játékban még nem hallottam!

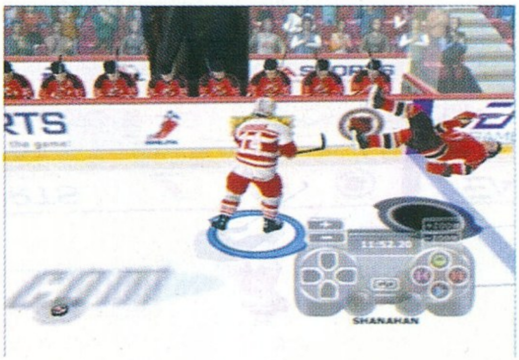
Emellett természetesen rengeteget csiszoltak a tavalyi részen: aktualizálták a csapatokat és átírták a mesterséges intelligenciát – ennek köszönhetően a kapusok viszonylag könnyen becsaphatóak lettek (de félpályáról már nem lehet nekik gólt lőni), viszont a gép védekezés közben nagyon brutális, amint megszerezzük a korongot, már érkezik is a legközelebbi százkilós figura egy erőteljes bodicsekkel. Érdekes, hogy a tavalyi résszel ellentétben a beginner- és az easy-fokozatban játszó gép hihetetlenül könnyen verhető lett, 20-25 gólt simán lehet szórni nekik egy meccs alatt. Igazi kihívást csak a difficult-szint jelent, de ez sem azért, mert okosan játszik a gép, hanem mert néha úgy dönt, hogy most két perc alatt három gólt üt – természetesen ilyenkor kapusunk rosszabbul teljesít, mint egy törött hintaló, semmi esélyünk ellene.

Az imént említett hibák szerencsére nem túl súlyosak (azért azt megmagyarázhatná valaki, hogy miért foglal több, mint két és fél mega helyet egy mentett állás!), ráadásul mind az egy-, mind a kétjátékos- ódon sokat javítottak, sokkal élvezetesebb lett a játék. Nem valószínű, hogy bárki meg tudja majd szorítani az NHL 2003 megérkeztéig, de a fejlesztőknek azért még mindig van min javítani.

Grath
grath@mail.datanet.hu



■ Az a bizonyos Breakaway Cam működés közben



■ A nézők első sora nyilvánvaló tetszéssel fogadja utolsó megmozdulásomat

■ POZITÍVUM

- Kijavították az előző rész hibáit
- Nagyon jó poén a kártyák gyűjtögetése
- Végre lehet több szezont is játszani egymás után

■ NEGATÍVUM

- Néha csal a gép
- Néhány furcsa grafikai hiba
- Hihetetlenül sok hely kell neki a memóriakártyán

■ BARÁTOK KÖZT

NHL 2002		
NHL 2001	01/05	83%
NHL Championship 2000		

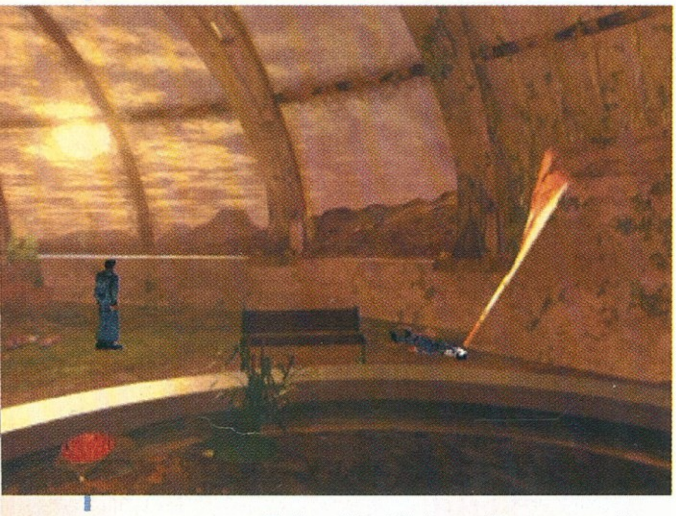
GRAFIKA	89 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	91%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.easports.com

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

A MARSLAKÓK SZÁMA: 3 - HÁRMUNKAT BELEÉRTVE

TÍPUS ??? KIADÓ TAKE2/TALONSOFT FEJLESZTŐ CREATIVE REALITY MEGJELENÉS 2001.10.05. PAL



Napsütés, kék ég, zombi – na erre mit mondana Ford Fairlane?

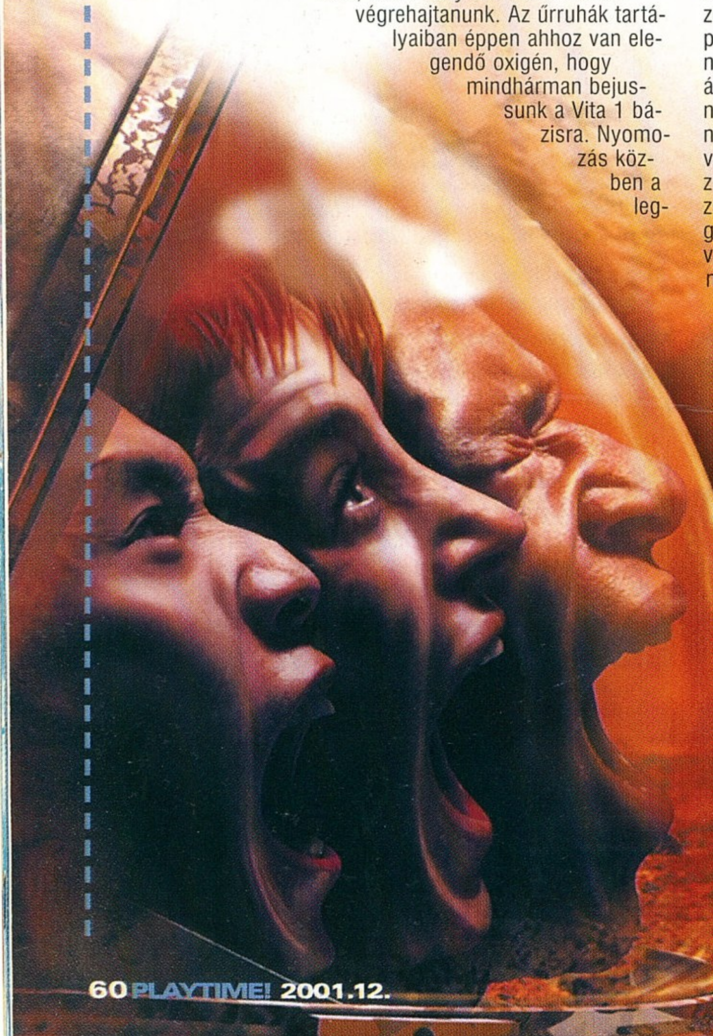


A fertőtlenítő, mely jelen esetben fertőz



Na, itt is órabérben fizethetik a takarítókat

A marsi Vita 1 bázissal megszakadt a kapcsolat. Hármunkat – Matlock, Karne és Kenzo - küldenek, hogy kiderítsük, mi is történt. A légkörbe érve homokviharba kerülünk, ezért kényszerleszállást kell végrehajtanunk. Az űrruhák tartályaiban éppen ahhoz van elegendő oxigén, hogy mindhárman bejussunk a Vita 1 bázisra. Nyomozás közben a legfontosabb két elvünk: Meg kell tudnunk mi történt a bázison, eközben szem előtt kell tartanunk a kapott figyelmeztetést: Maradj egyedül, maradj életben! (Az előbbivel sokáig nem lesz gond, ám az utóbbit néha elég nehéz lesz betartani.)

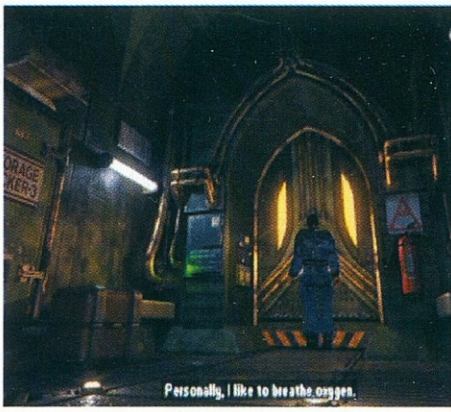


Így kezdődik a Creative Reality legújabb túlélő-horror játéka, amely ha jobban utánanézünk, nem is olyan új, hiszen PC-re megjelent már kb. másfél éve. Az irányítás és a megjelenítés is ismerős lesz annak, aki játszott már a Resident Evil valamelyik részével, illetve klónjával. Ami megkülönbözteti a Resident-klónoktól a Martian Gothicot, az a sztori (ami szerintem veri Hollywood két közelmúltban bemutatott Mars-témájú thrillerpróbálkozását) és a szereplők személyiségének kidolgozottsága. Itt nem csupán a három általunk irányított főszereplőre gondolok, hanem a Vita bázis eredeti személyzetére, akiknek nem csupán a mindenütt szerteszét heverő – később mászkáló – hulláival találkozunk. A tőlük elszedett feljegyzéseikből, jegyzeteikből, utolsó – hanghordozóra rögzített – gondolataikból megismerhetjük azt is, hogy valójában kik is voltak ők, mielőtt ez a szörnyűség történt velük.

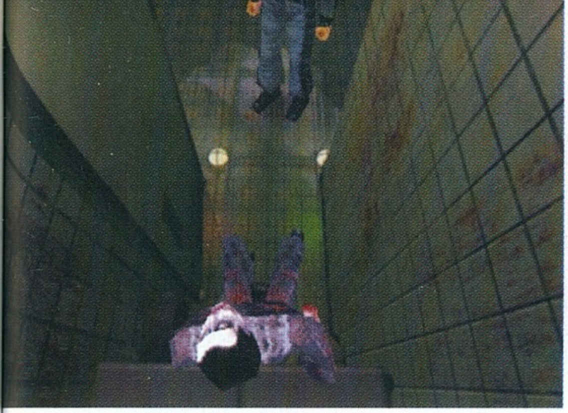
Az már a játék legelején kiderül, hogy valami nagyon nincs rendben az elhagyatott bázison – á la Aliens –, de hogy mekkora kakiban is vannak embereink, azt még csak nem is sejtjük. Mindenütt hullák hevernek, óriási a rumli a bázison, a három zsilipkamrából csak egy nyílik ki, így a „szerencsés" Kenzora hárul az a feladat, hogy – a nyomozás mellett – a társait is kiszabadítsa. Hamarosan – egy lebegő zombit találván – kiderül, hogy olyan problémával találtuk szemben magunkat, amelyre tudományos magyarázat nem igazán létezik (bár mondjuk egy horrorjátéktól nem is várhatunk kevesebbet). Nemsokára elszabadul a pokol, a hullák felkelnek, és vérre szomjaznak – igen, sajnos a miénkre. Úgy tűnik, hogy a Vita 1 bázis, mely nevének megfelelően létforma után kutatott a Marson, megtalálta azt, bár a történtek ismeretében talán jobb lett volna, ha ez sohasem történik meg.

Az igen ígéretes és hangulatos kezdetek után sajnos rá kell jönnünk, hogy nem csupán a megjelenítést és a kezelést „örökölte" a Martian Gothic az elődöktől, hanem sajnos a hibákat is. A problémás kamera beállítások, melyek megnehezítik a harcot, a limitált mentési lehetőségek, a gyatra fegyverek miatt rohamtempóban fogyó muníció, és persze a kulcsok utáni rohangászás mind-mind megtalálható. Ám még ezek sem tudtak teljesen elkedvetleníteni. Más játékokban is volt már példa arra, hogy kicsiny csapatunk tagjainak külön-külön kellett boldogulnia, ám ennyire tudatosan elszigetelve még nem érezhettük magunkat. Bár mindhárman ugyanott és ugyanazon célt szem előtt tartva dolgozunk, mégis muszáj elkerülnünk egymást, hacsak nem akarunk találkozni a piros SAYONARA felirattal (ami itt a Game Overt helyettesíti), és elgondolkodni arról, hogy milyen régi a legutóbbi mentett állásunk.

Érdekes megoldást találtak ki a játék készítői arra, hogy a három szereplő hogy adhat át tárgyakat egymásnak, úgy, hogy nem találkozhatnak. Rendelkezésünkre áll a Vita 1 bázis csőpostája, így egyszerűen és „veszélytelenül" juttathatunk el tárgyakat a csa-



A kis válogatós: neki belégzésre csak az oxigén jó!



Látom te sem találtad meg a WC papírt



A pihenőszoba, két relaxáló zombival



A lebegő zombi jó arc: nem harap, csak lökdös



Itt kezd derengeni, hogy valami nagyon nagy gáz van

patunk többi tagjához. (Ámbár, hogy egy ilyen viszonylag kisméretű állomáson miért volt szükség csőpostára, abba most talán ne menjünk bele.) Ha bármi olyannak a közelébe érünk, ami számunkra érdekes lehet (pl. ajtó, szekrény, hulla), akkor egy nagyító alakú ikon jelenik meg a jobb felső sarokban. Kutassunk át mindent, még a hullákat is (lehetőleg még mielőtt mocorogni kezdenek, ugyanis később már csak jó néhány lövés árán tudjuk ezt megtenni), mert majdnem minden fontos dolgot így fogunk megtalálni. Sajnos maximum 18 tárgy lehet nálunk egyszerre, így előfordul, hogy meg kell szabadulnunk – még ha csak ideiglenesen is – egy-két tárgyunktól. Ilyenkor szekrényekben, fiókokban, illetve akár a csőpostában tárolhatjuk az éppen nem szükséges dolgainkat.

Szerencsénkre a tevékenységünk nem teljesen fog kimerülni abban, hogy zombikat hentelünk és kulcsokkal rohangászunk, hanem figyelnünk kell a kibontakozó sztorira és meg kell fejtenünk jó néhány feladványt is. Az első feladványunk az lesz, hogy mi módon jutunk be egy olyan számítógépbe, amely hang alapján azonosítja a felhasználót – jé, hát nem az előbb találtuk ezt a hangmemót? Nem minden feladat lesz ennyire egyszerű, úgyhogy a kapott információra (cetli, feljegyzés stb.) figyeljünk oda, és becsüljük is meg, mert szinte biztosan szükségünk lesz rá valahol. Egy-egy tárgyat – ha lehet – célszerű mindhárom emberünkkel megvizsgálni, hisz mind a hárman más-más dolgokhoz értenek, így előfordul, hogy egyes funkciókra csak egyvalaki jön rá (pl. szolárium).

Ami megkülönbözteti a Resident-klónoktól a Martian Gothicot, az a sztori és a szereplők személyiségének kidolgozottsága.

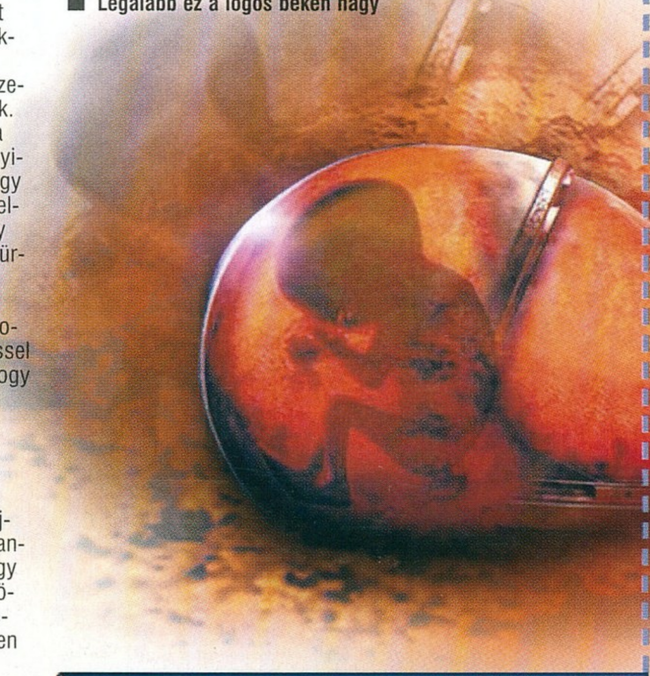
Amennyi dicséret illeti a játék feladványait, legalább annyi bajom volt a harci részével. Az egész nem igazán úgy néz ki, hogy pikk-pakk lenyomunk egy-két zombit, hanem másfél tár lőszer árán elérjük azt, hogy kis ideig nem zaklat minket, mehetünk és keresgélhetünk kulcsokat tovább. Én igazán értékelem a feladványokat és a sztorit, de a harci részt készíthették volna kicsit pörgősebbre is (mint pl. a Dino Crisis 2-ben) , végül is ez egy akció-kaland játék, nem?

A grafikai megvalósításra – a kamerakezelésen kívül – nem nagyon lehet panaszunk. A helyszínek érdekesek és változatosak, a különböző helyiségek közt nagy kontraszt figyelhető meg. Egy csupa acél szürke folyosóról nyíló ajtó mögött, lakályos fabútorokkal berendezett szobába, illetve zöld növényekkel és napsütéssel teli arborétumra bukkanhatunk. Látszik, hogy a bázist tényleg emberek lakhatták, akik igyekeztek a lakhelyüket minél kényelmesebbre, a földihez hasonlóra kialakítani. Mindezek tükrében a Martian Gothic nem nevezhető egy szimpla Resident Evil-klónnak, inkább a stílus egyfajta továbbfejlesztésnek tekinthető, aminek noha megvannak még a gyermekbetegségei (melyek egy részét – paradox módon – az elődeitől örökölt), azért igen figyelemreméltó játék. Remélem láthatunk még ettől a csapattól ilyen stílusú játékot, mert ha a készítők végül megtalálják az ideális középutat az akció, illetve a sztori központú kalandjáték között, akkor a horror-kalandjátékok új generációját köszönhetjük majd nekik.

Draco
draco@chello.hu



Legalább ez a lógós békén hagy





Ahelyett hogy képekkel tömöm tele a zsebem, inkább egy nuncsakut hoztam volna!



Csak egy percre hagytam magára, és tessék... SayonaraARGH!

POZITÍVUM

- Nagyszerű sztori
- Életszerű szereplők
- A hangulat

NEGATÍVUM

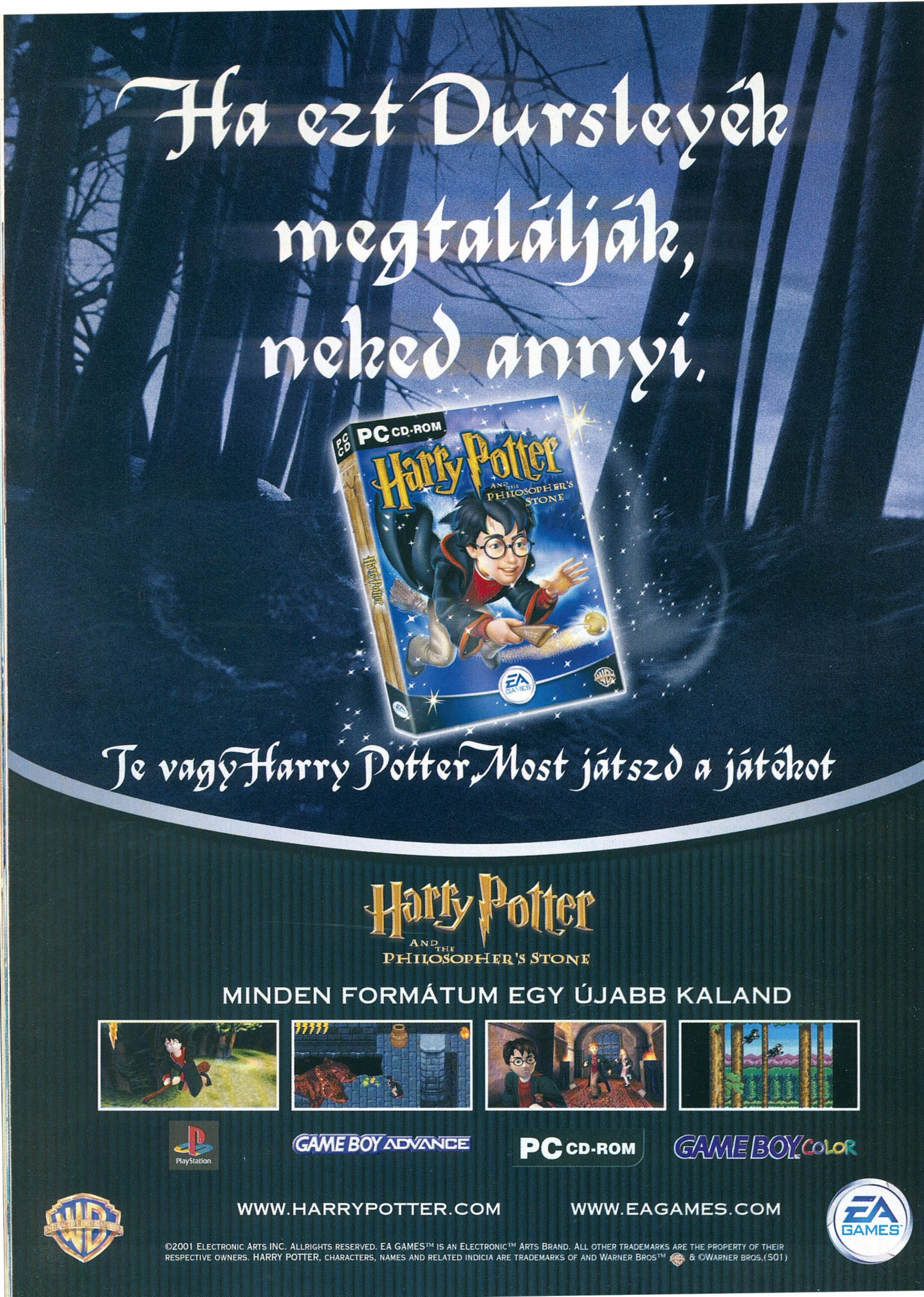
- Kameramozgatás
- A szokásos kulcsmizéria
- Gagyi harcrendszer

BARÁTOK KÖZT

- Alone in the Dark 4
- Martian Gothic

GRAFIKA	78 %
HANG	76 %
ÉRTÉK	82%

1 játékos ■ PAL ■ www.talonsoft.com/martiangothic


Ha ezt Dursleyék
megtalálják,
neked annyi.
PC CD-ROM
Harry Potter
AND THE PHILOSOPHER'S STONE
Te vagy Harry Potter. Most játszd a játékot
Harry Potter
AND THE PHILOSOPHER'S STONE
MINDEN FORMÁTUM EGY ÚJABB KALAND
PlayStation
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
GAME BOY COLOR
WWW.HARRYPOTTER.COM
WWW.EAGAMES.COM
©2001 ELECTRONIC ARTS INC. ALLRIGHTS RESERVED. EA GAMES™ IS AN ELECTRONIC™ ARTS BRAND. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND WARNER BROS™ & ©WARNER BROS.(S01)



SHEEP DOG 'N'WOLF

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db **Sheep, Dog 'n' Wolf** PS-játékot sorsolunk ki:

Hogy hívják a farkast?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Wolf-játék.
Beküldési határidő: 2001. december 1.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



STAR WARS RACER

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db **Star Wars Racer** DC-játékot sorsolunk ki:

Ki volt Anakin fő ellenfele a filmbeli versenyben?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Star Wars Racer-játék.
Beküldési határidő: 2001. december 1.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



FLIINSTONS VIVA ROCK VEGAS

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db **Viva Rock Vegas** DC-játékot sorsolunk ki:

Ki írta a Flintstones-rajzfilmek magyar szövegét?

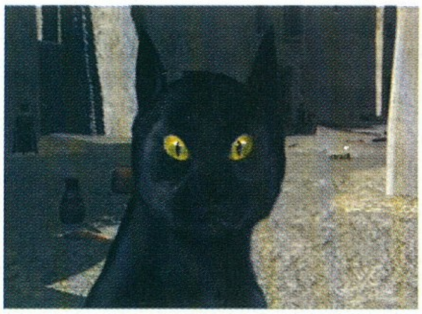
A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Flintstones-játék.
Beküldési határidő: 2001. december 1.

EGYPT 2

VÉSZHELYZET AZ ÓKORBAN

TÍPUS KALAND KIADÓ/FEJLESZTŐ CRYO MEGJELENÉS 2001.10.05. PAL

A Cryo Interactive-os skacok úgy látszik, nem fogják vissza magukat. Ha már összeraktak egy valamirevaló játékmotort, akkor abból a lehető legtöbb lét akarják kifacsarni – legalábbis mással nem nagyon tudnám magyarázni azt a kalandjáték-dömpinget, amit nekik köszönhetünk. Még alig múltak el a vámpírfogak által tépett sebeink nyomai (Dracula II – The Last Sanctuary), illetve csak az imént akasztottuk végre szegre a lasztex kémruhánkat (Louvre – The Final Curse), máris itt a következő játék, melynek a kalandok kedvelői rögvest neki is láthatnak.



Mondtam már hogy péntek van? És tizenharmadika... Nyau!



Ez meg mi? Meghívó a Cyberbeauties ie. 2001-re?

Az Egypt 2 hasonló irányítással rendelkezik, mint az eddig megjelent Cryo kalandjátékok, bár akad némi eltérés a korábbiakhoz képest. Pozitív változásnak tartom azt, hogy a nálunk lévő tárgyak megtekintéséhez, illetve használatához nem kell egy másik képernyő megjelenését (és egyúttal a töltögetési időt) kivárnunk, hanem egy gombnyomásra, a képernyő alján egy scrollozható sorban jelennek meg a nálunk lévő tárgyak. Kevésbé tetszett az a változtatás, hogy – a Louvre-ral ellentétben – nincs lehetőségünk bárhonnan, a térkép segítségével egy lépésben eljutni egy másik olyan helyre, ahol már jártunk. Ez borzasztóan vontatottá teszi a játékot, főleg ha egymás után kell ugyanazt az utat megtennünk többször is. Érdekes módon az Egypt 2-be, belekerült egy „Visit the City” üzemmód is, melynek segítségével szabadon bejárhatjuk Heliopolis városát, és megismerkedhetünk az ókori egyiptomiak használati tárgyaival, kultúrájával. A tárgyakra kattintva információkat tudhatunk meg róluk és használatukról. Ezek a szövegek akár egy internetes oldal, hypertext-szerűen vannak összeállítva, így könnyedén navigálhatunk a sok olvasnivaló között, a kiemelt fontosabb dolgokra kattintva azokról bővebb információt kapunk. Így nevezhetjük az Egypt 2-t „egyet fizet-kettőt kap” csomagnak is – adott árért megkapjuk magát a játékot és az ismeretterjesztő programot is. Ám minket per pillanat – gondolom – leginkább a játék érdekel, térjünk is vissza arra.

Sajnos a játék készítői úgy próbálták a kalandorok játékra szánandó óráinak számát növelni, hogy a végrehajtandó feladatok miatt lehetőleg minél többet kelljen mászkálni.

Irány az ókori Egyiptom Bubastis nevezetű városa, ahol a gyógyító Tifet (ezek volnánk mi), aki egyben Sakhmet felszentelt papnője is, épp furcsa álmot lát, melyből hirtelen felriasztja a dörömbölés az ajtaján. A zajt egy futár okozta, aki egy expressz levéllel „örvendeztet” meg minket, melyet nevelőatyánk, Djehouty küldött. A levél szerint Djehouty nagyon beteg, és látni kíván minket, amilyen gyorsan csak lehet. Miután gyorsan összeszedtünk minden olyan dolgot, amire szükségünk lehet, szamárhátra ülünk és meg sem állunk Heliopolisig. Itt rögvest egy régi ismerősbe botlunk, aki segítségül egy térképet nyom a kezünkbe, majd gyorsan útbaigazít minket. A ház emeleti teraszán találjuk Djehouty-t, aki – igazolva a levelében írtakat – tényleg nagyon betegnek néz ki. Sajnos a tünetei alapján nem tudjuk azonosítani a betegségét, így meggyógyítani sem tudjuk, ám közösen kitaláljuk, hogy a templom archívumában utánanézünk, hátha találunk valami ősi papiruszt, ami segít. Innen kezdődik Tifet (majdnem) végtelen ide-oda cirkálása Heliopolis utcáin.



A V.I. Ramszesz brigád feszített tempóban dolgozik



Itt is az UPC fektet kábelt? Ja nem, a csacsi.



Öcsi, neked még a szemed se áll jól!



Ez az a lépcső, amit Tifet még JÓPÁRSZOR meg fog mászni

Sajnos a játék készítői úgy próbálták a kalandorok játékra szánandó óráinak számát növelni, hogy a végrehajtandó feladatok miatt lehetőleg minél többet kelljen mászkálni, akár ugyanazon az útvonalon többször is. Például mikor bemennénk a könyvtárba, megállít egy írnok:

– A könyvtárba belépők nevét fel kell írnom, e nélkül nem léphet be senki!

– Rendben, írjad!

– De nincs tollam, a teremben hagytam...

– Eh! Várj, idehozom...

Ekkor átcaplatunk az írnokiskolába, felkapjuk a tollat és odavisszük neki.

– Tessék itt a tollad.

– Izé... tintám sincs.

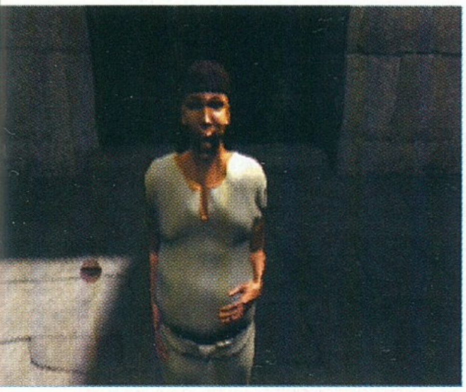
– Mi a $&@#?! (Cartman itt már lelépett volna...)

És ekkor szépen visszaballaghatunk a tintáért az írnokiskolába, majd vissza, és ekkor konstatálhatjuk, hogy a belépők nevének felírása már nem szükségeltetik... ARGH! Érdekesnek találtam, hogy egy papnőt – aki ráadásul képzett orvos is, tehát valószínűleg nem közember – egy akármilyen mezei kis szolga simán csicskáztathat, feltartóztathat, illetve ellentmondhat neki. A törikönyvből valahogy nem jött át ez a fenenagy liberalizmusa az egyiptomi birodalomnak... Ezeken a helyeken sokért nem adtam volna, ha a pointer hirtelen átvált célkeresztre... A szomorú sajna az, hogy az ilyen küldöncrabszolgának való feladatokkal tengernyi időnket lopják el, a templom és Djehouty háza közötti utat immár csukott szemmel is megjárom. A sok mászkálás egyhangúságát néhol kisebb minijátékokkal dobják fel. Ezek azonban nem túl nehezek, és segítséget is kapunk hozzájuk. Az elsőhöz akkor lesz szerencsénk, mikor a könyvtárhoz próbálunk eljutni. Miután elhoztuk amit találtunk és nevelőapánkkal megtárgyaltuk a megszerzett információt, lassan kezd körvonalazódni a fejünkben, hogy itt nem csupán az ő betegségéről van szó, hanem valami sokkal nagyobb horderejű esemény készül. Így hát értesítenünk kell a főpapot, akihez – természetesen – nem sikerül elsőre bejutnunk, csak Djehouty ajánlólevele nyitja meg az utat előttünk. Itt vettem észre, hogy a játék nemcsak hogy vontatott a sok mászkálás miatt, hanem annyira lineáris, hogy amíg valamire nem lesz szükségünk, azt addig nem vehetjük föl (teszem azt az üres papiruszokat nem kaphatjuk fel, amíg nevelőatyánk nem kéri), ennek következtében még többet kell mászkálnunk... Amikor végre bejutunk a főpaphoz, ő nem igazán ad hitelt a szavainknak, úgyhogy bizonyítékokat kell szereznünk neki, állításaink alátámasztásául. Ezek persze még több, önfeledt mászkálást ígérnek Heliopolis kies – vagy inkább kietlen? – utcáin. Na nekem valahol itt lett elegem ebből a monstre kengyelfutásból.

Az Egypt 2-t mindenképp visszalépésnek érzem az előtte megjelent Louvre-hoz képest. Se vizuálisan – sajnálom, de engem Heliopolis („a Nap városa") leginkább egy lepukkant harmadik világbéli nyomortelepre emlékeztet –, sem pedig játéktechnikailag nem éri el azt a szintet, amit az elődje. Jó lett volna, ha ahelyett, hogy egy ilyen csinos kis multimédiás óegyiptomi kalauzt – ami még nem is lenne egy rossz ötlet, hisz így van értelme a játékot a végigjátszás után is néha elővenni – préseltek bele a játékba, inkább magára a játékra fordítottak volna több figyelmet. Én tudom, hogy a legtöbb kalandjáték cselekményének váza az, hogy az ember az A pontban megtalált tárgyat B pontban használja, illetve utána beszéljen C-vel, de amennyiben ezt ilyen kínzóan monoton cselekményekbe burkolják, mint itt, akkor a produktum fogyaszthatósága erősen megkérdőjelezhető. Pozitívumként maximum az átvezető animációkat tudnám megemlíteni (már ha nem töltené be a játék harmincadszor is, mikor a templomba, vagy akárhova érkezünk...), főleg Tifet megformálása sikerült nagyon jól, igazi egzotikus szépséget köszönhetünk a Cryo animátorainak.

Aki mindezek ellenére mégis nekigyürkőzik a játéknak, annak 10-15 órányi időtöltést biztos nyújt az Egypt 2, hisz a játék nem könnyű (a szokásos tárgy meg nem találásából adódó elakadások itt is megnehezíthetik az életünket), ennek ellenére az előző Cryo játékoknál talán kicsit könnyebbre sikerült. Türelmesebb kalandjátékosoknak esetleg szórakoztató is lehet.

Draco
draco@chello.hu



Na ő az, akit utálni fogtok, de nagyon ám!



Van egy tippem, hova lett a gabona a magtárból



Tifet ebből a szögből tiszta Lara

POZITÍVUM

- Érdekes (ha nem is túl eredeti) történet
- Tifet nagyon kellemes jelenség
- Információk az ókori Egyiptomról

NEGATÍVUM

- Túl sok üresjárat
- Ingerszegény környezet
- Gagyi küldetések

BARÁTOK KÖZT

Dracula	01/09	82%
Louvre The Final Curse	01/10	82%
Egypt		

GRAFIKA	73 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	71%

1 játékos ■ PAL ■ www.cryo-interactive.com

BLOODY ROAR 3

DEAD OR ALIVE JUNIOR

TÍPUS VEREKEDŐS KIADÓ VIRGIN FEJLESZTŐ HUDSON SOFT MEGJELENÉS 2001.09. PAL



Kissé meleg pályára merészkedik, aki mostanában verekedős játékot üzleti siker reményében akar piacra dobni, és nem áll mögötte semmilyen támogató licenc (teszem azt képregény, vagy valami hasonló). A játékot ugyanis olyan nagyágyúkkal fogja összehasonlítani a t. közönség, mint a Tekken, a Dead or Alive, netán a Virtua Fighter aktuális része. Ez különösen igaz a játéktermi masinákra, de mostanában – hogy a PS2 vitathatatlanul elsődleges platformmá vált – már a konzolokra is. A Hudson Bloody Roar-sorozatának harmadik része (az első kettő még PlayStationön jelent meg, '98-ban és '99-ben) pedig első ránézésre eléggé lúzernek számított ezekkel szemben, különösen annak fényében, amit az E3-on láttunk belőle (ahol udvariatlanul megkérdeztük, hogy ez PlayStation-játék-e vagy PS2).

Manapság kerettörténet nélkül már mit sem ér egy verekedős játék, és természetesen ezt a Bloody Roar sem nélkülözheti. Ezzel inkább most nem fárasztanám az olvasót. Egyrészt nyilván van neki elég baja enélkül is; másrészt a kategória kerettörténeteinek úgyis mindig az a vége, hogy összejön egy halom szereplő, hogy agyba-főbe verje egymást, lepofozza az aktuális főgonoszt, és boldogan éljen, míg meg nem jelenik a következő rész. Természetesen itt is erről lesz szó, de – ha valaki nem ismerné az előző részeket – a szereplőknél érdemes egy percre megállnunk, hiszen ez a játék legfőbb érdekessége: ezek a harcosok ugyanis ún. „zooantróp" lények, akik emberi formából képesek időlegesen valamilyen veszedelmes fenevaddá (tigris, farkas, ööö... vakond, nyúl, stb.) átváltozni, és így harci képességeik messze a normál halandók fölé emelik őket.

Lehetőségeit tekintve a játék nem szolgál túl sok meglepetéssel, ha valaki játszott már hasonló játékkal, ugyanis a szokásos opciókat kínálja (Practice, Arcade, VS Battle, Survival). Nyilván célszerű a gyakorlással kezdeni, bár erre sok szükség nincs, ha valaki játszott már Dead or Alive-val. Az alapvető mozgások minden karakternél hasonlóak: a négyzet az ütés, az X a rúgás, a háromszög pedig a dobás előhozására szolgál, R2/L2-vel pedig oldalra tudunk kilépni. Az alapokon kívül minden karakter 10-10 speciális, csak rá jellemző mozgással rendelkezik. Ezeket különböző kombókkal hozhatjuk elő, amelyeket 6-8 ütésből álló sorozatokká lehet fejleszteni – már amennyiben az ellenfél védekezése meg nem akasztja őket. A karakterek már alapállapotban is védekeznek, bár erősebb (Guard Breaker) támadásokat, csak az R1 gombbal blokkolva lehet védeni.

A Bloody Roar 3-mal tulajdonképpen nincsen semmi különösebb gond – leszámítva azt, hogy van mellette DoA2 és Tekken Tag.

A játékban összesen 12 (+2 rejtett) karakter közül választhatunk, amelyeket a klasszikus japán stílusban alkottak meg, minden különösebb eredetiség igénye nélkül, néha mármár plágiumba hajló módon: a Jenny nevű denevérlány és mozgása például kiköpött Anna Williams a Tekkenből, míg a Xion nevű főrosszaság mostanában nyilván átszerződött egy bizonyos Devil May Cry c. eposz Dante nevű főhősének szerepére... A karaktereknek egyébként természetesen itt is megvan a maguk kis története, amelyre szokás szerint akkor derül fény, amikor Arcade-módban választjuk őket. Teljes három darab állóképet láthatunk karakterünk drámai életének előzményeiből, némi szöveggel megspékelve, de ennél sokkal szebb, hogy miután teljesítettük a sorozatot, zárásnak is három hasonló stílusú manga stílusú rajzban gyönyörködhet – már akinek ez gyönyört okoz. (A legszebb az az egészben, hogy a nyitó és záróképek nézegetése egyfajta extraként szerepel a játékban.) Hát, izé: manapság azért legalább egy-egy CG-mozi (netán egy videó) elvárható lenne legalább a befejezésnél, a Tekkenhez és a DoA-hoz képest ez valami szörnyű gagyi...



■ Szegény Kohryunak már igazolványképre sem tellett!

Az Arcade módban egyébként nyolc véletlenszerű karaktert kapunk ellenfélnek, majd a kilencedik pályán kell lepofoznunk aktuális főellenségünket, Xiont, a Meg-nem-születettet (hirtelen így tudtam lefordítani az Unbornt). Ha esetleg a nagy menetelésben beleszaladnánk egy vereségbe, akkor természetesen 10 másodpercen belül folytathatjuk a menetelést tovább, de ilyenkor elveszik a lehetőség a rejtett karakterek előhozására. Őket ugyanis csak akkor kapjuk meg, ha folytatási lehetőség felhasználása nélkül romboljuk le az arcukat. Az első a Kohryu, a Vasvakond nevű arc lesz, aki véletlenszerűen bukkan fel az ötödik pályán. Vele mondjuk nem nagyon erőltették meg magukat az alkotók, mert kinézetét leszámítva majdnem ugyanaz a repertoárja, mint Bakuryu, a Vakond (illetve – Kohryuhoz képest – Vakond Light) nevű alapkarakter. A másik rejtett karaktert (Uranus, a Kiméra) akkor kaphatjuk meg, ha egy veretlen sorozat végén azonnal legyőzzük Xiont is: ez-



■ Úristen! A rettenetes nyuszi lecsapta a szmokingos vakondot!



■ Így lesz a péppé vert Denevérlányból ismét Jenny



■ Az nagyon mókás szokott lenni, mikor mindketten Hyper Beastben vagyunk



■ De aranyos: Xion egy szép kék szegfűt hozott nekem

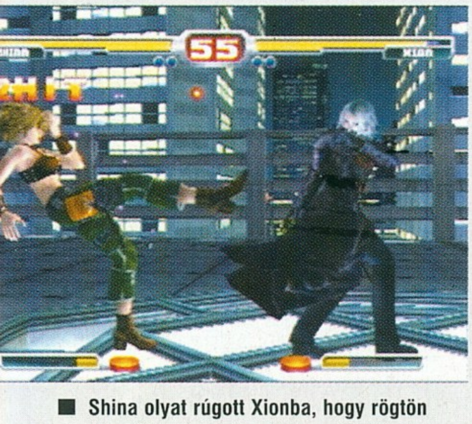
után jelenik meg a kellemes, kis lebegő hölgy (szörny alakban mondjuk lényegesen kevésbé kellemes). A rejtett karaktereknél egyébként remek kis baklövés, hogy design-okokból nem jutott hely számukra a karakterválasztó képernyőn, így csak úgy tudjuk őket választani, ha jobbra vagy balra kivisszük az arcképek közül a kis fehér keretet.

Ezzel el is érkeztünk ahhoz a részhez, ami a Bloody Roart leginkább megkülönbözteti a többi verekedős játéktól – a szörnnyé változástól. Ez első hangzásra kissé gyermetegnek hangzik – ha pedig az ember nézi is, akkor meg pláne. Shen Long, a Tigris vagy Yugo, a Farkas még hagyján; Bakuryu, a Vakond és Busuzima, a Kaméleon már kevésbé; de amikor Uriko, a Fél-Bestia rettenetes cicamicává, Alice pedig tomboló rózsaszín plüssnyuszivá változva tör az életünkre – szóval az már egy kicsit súlyos... A komikus hatást tovább fokozza, hogy bestiává alakulván a karakterek ugyanazt a kosztümöt viselik, mint humán alakban (egyébként mindenkinek háromféle van). Impozáns látvány például a szmokingban pompázó vakond, de azon is el lehet gondolkodni, hogy Shina, a szöszi kommandóslányka leopárddá alakulva miért csak egy melltartót visel továbbra is, miért nem rögtön ötöt, mint azt a szemérmes természet ugyebár megkövetelné...

A bestiává változásnak azért megvan a maga diszkrét bája, ami komoly taktikai lehetőséget rejt. Átváltozva ugyanis a karakterek sokkal nagyobbat sebezve ütnek, kevésbé sérülnek, továbbá az eredeti humán forma repertoárja újabb tíz kombóval egészül ki, amelyekhez a kör gombot kell használnunk. Bestia alakban lehetőség van arra is, hogy aktuális életerőnk max. 30%-át fokozatosan visszanyerjük. Ehhez persze az is szükséges, hogy ellenfelünk ne találjon el bennünket, ugyanis a sikeres támadások ezúttal nemcsak az életerőnket fogyasztják, hanem az ún. bestia erőt is. Ha ez elfogy, akkor természetesen visszaváltozunk emberi alakra.



■ Ez egy megnyerés képernyő. Még van belőle két másik darab is!



■ Shina olyat rúgott Xionba, hogy rögtön átrepült a Devil May Cry-ba Danténak

Ha humán formában vagyunk, akkor csata közben alul egy folyamatosan töltődő kék csík mutatja, hogy mennyi idő szükséges ahhoz, hogy ismét szörny-formát öltsünk. Ha megtelt (új összecsapásnál is mindig ez a helyzet), akkor megjelenik mellette a Beast Change feliratú gomb, és mondjuk Alice-t irányítva már morfolhatunk is rettenetes nyuszivá. Van viszont egy speciális szörny mód, amit akkor érhetünk el, ha – továbbra is humán formában – megvárjuk, hogy a csík még egyszer megteljen. Ilyenkor átváltozva (R1+kör+négyzet vagy X) 12 másodpercre Hyper Beast formába kerülünk: a játékidő megáll, gyorsabban gyógyulunk, és ami a legfontosabb – bevihetünk egy különösen súlyos speckót (Beast Drive), amit kisebb látványos animáció kísér. Ehhez persze első ütésből el kell találnunk az ellenfelet – ha kivédi az ciki, ugyanis az első próbálkozás után azonnal visszakerülünk emberi alakba. (Egyébként van egy titkos üzemmód, amikor folyamatos a Hyper Beast-mód mindkét karakternél – ezt akkor kapjuk meg az Options-menüben, miután először teljesítettük az Arcade módot.)

A játék grafikája kicsit kettős képet mutat: a manga karakterek elég jól kidolgozottak, és elég jól is vannak animálva (amúgy DoA-stílusban) – az ütéseket követő effektek és az egyetlen textúraként „folyó" vércsöppek, azonban már öt éve kimentek a divatból. A pályák (kilenc van belőlük) is viszonylag ötletesek lennének, ha egy kicsit részletesebben lennének kidolgozva: nem valami nagyok, minimálisan interaktívak (néha ki lehet törni egy-egy korlátot, illetve leszakad a padló), és mozgás se nagyon van rajtuk (legalábbis 2001-ben én már nem nagyon akarom elhinni, hogy az égen V alakban keringő pixelsor „madár"...). Ugyanez vonatkozik a hangokra is: a dögös rockzene remekül passzol a hangulathoz, a sikeres találatokat követő monoton puffanások azonban elég lehangolóak.

A Bloody Roar 3-mal tulajdonképpen nincsen semmi különösebb gond – leszámítva azt, hogy van mellette DoA2 és Tekken Tag. A kissé puritán prezentáció ellenére ideig-óráig egész jól el is lehet szórakozni vele (különösen a fiatalabbaknak, köszönhetően a viszonylag egyszerű kombóknak és a hülye rózsaszín nyusziknak), de aztán az ember csak visszavonul jó öreg Tekkenének ölelő karjaiba, mert az azért sokkal aranyosabb, amint Xiayou hajigálja ide-oda azt a szerencsétlen Hwoarangot...

Spot
spot@vogel.hu



POZITÍVUM

- Érdekes taktikai lehetőségek a kétfajta alak segítségével
- Jó gyors
- Magasabb szinteken már elég nehéz

NEGATÍVUM

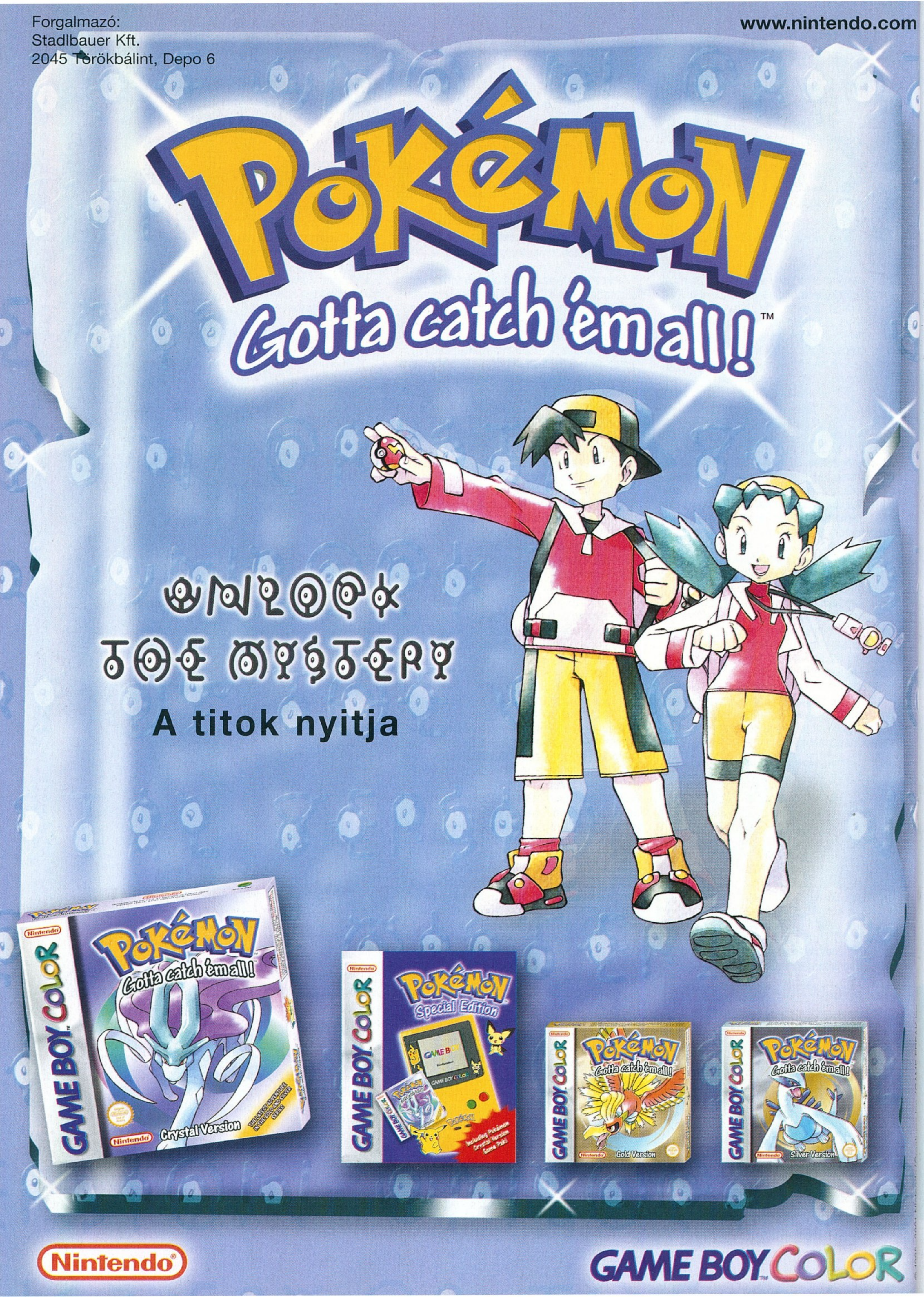
- Viszonylag kevés karakter
- Gyengén kivitelezett pályák
- Kissé túlzottan is gyermeteg

BARÁTOK KÖZT

Tekken Tag Tournament	01/04	95%
Dead or Alive 2 Hardcore	01/04	82%
Bloody Roar 3		

GRAFIKA	71 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	72%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.bloody-roar.com


Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6
www.nintendo.com
Pokémon
Gotta catch 'em all!™
UNLOCK
THE MYSTERY
A titok nyitja
Game Boy Color
Crystal Version
Pokémon Special Edition
Gold Version
Silver Version
Nintendo
GAME BOY COLOR

THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS!

SUBIDUBIDÚ! AVAGY A KŐKORSZAKI SZAKÍTÁS

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SWING GAMES FEJLESZTŐ TOKA/CONSPIRACY ENT. MEGJELENÉS 2001.06.07. PAL

Nem hinném, hogy akad olyan emberke a Földön, akinek ismeretlenül csengene Frédi és Béni, a két kőkorszaki szaki neve. Hanna és Barbera rajzfilmsorozata töretlenül népszerű az egész világon, nálunk pedig különösképp, köszönhetően ez Romhányi mester egyszerűen zseniális magyar fordításának. A népszerű mozi-, és rajzfilmek természetesen nem kerülhetnek el egy játékba való átültetést sem – ebben az esetben is erről van szó. A játék a tavalyi, Universal Studios által filmre vitt mozi sztoriját dolgozza fel, némiképp elferdítve.

A film története szerint Frédi csapja a szelet Vilmának, majd barátaikkal, Bénivel és Irmával (a közérthetőség kedvéért a magyar neveket használom) útra kelnek a lakályos, ám kissé falusias Bedrockból, hogy eltöltsenek egy romantikus hétvégét a neolit metropoliszban, Rock Vegasban. A játék célja, hogy a rettentően illegális, de igencsak híres (vagy hírhedt?) „Boulderball Run"-on (talán Kőgolyó-futam lenne a megfelelő fordítás) részt véve az összes, majd a fődíjat is besöpörjük. Ez pediglen nem más, mint egy gyémántokkal díszített gyűrű, amely a kulcsot jelenti Vilma szívéhez (klasszikus – vagy talán genetikus – női vonás, érdekes, egy ilyen ajándék okán mindig fellobban a szerelem). Eztán egy csábos mosoly kíséretében Vilma elé toljuk – és már szabad is a pálya, indulhatunk a kavics zsetonok városába mézesheteinket eltölteni.

Nos nem véletlenül igaz az a mondás, hogy nincs új a nap alatt: a Mario Kart megjelenése óta se szeri, se száma az olyan autó, motor, repülő, állat, vagy valami különleges hülyeség nyergében vívandó versenyeknek, amelyeken a célbaérést megkönnyítendő lezúzhatjuk a társainkat, a pályán elszórva található és felszedhető ravasz kis fegyverek segítségével. Ez a program is klasszikus példája ennek a stílusnak – kötve hiszem, hogy lenne olyan konzolos, aki nem látott volna még hasonlót. Ezen roppant egyszerű oknál fogva nem foglak titeket a rendelkezésemre álló szűkös helyen különféle támadó és védekező cuccok leírásával szórakoztatni – egyrészt kb. egy másodperc alatt rá lehet jönni, hogy melyik tárgy mire szolgál, másrészt szerintem senkit nem érdekel, hogy a kicsúszást okozó olajfolt helyettesítője jelen esetben egy dinótojás.

Térjünk rá inkább arra, hogy mivel emelkedik ki ez a program sok tucatnyi hasonszőrű társa tengeréből. A válasz rövid és prózai: semmivel. A grafikai megvalósítás teljesen átlagos – valahogy nem tolult az a kiáltás az ajkamra, hogy „Azonnal gyertek át fiúk, meggyütt a pattintott kőkorszaki Gran Turismo!" – bár kétségtelen tény, hogy a pályák igen változatosak és színpompásak, és még véletlenül sincs két hasonló köztük. Halkan súgom, hogy szerintem így a robbantott atomkorszak idején talán ez a minimum, amit elvárhatunk egy autós akciójátéktól. A hanghatásokkal dettó ugyanez a helyzet: a versenyzők bekiabálásai és az egymás zúzogatásából adódó elmaradhatatlan effektek alatt egyszerű tingli-tangli zene szól. Ugyan nem fogjuk külön CD-re kiírva levinni kedvenc szórakozóhelyünkre, hogy a DJ rakja be egy nyolckilós whisky-kóláért, és a PS2-őt sem fejeljük le a headbangeléstől – de az első pálya alatt hallhatót már majdnem fütyörésztem, és ha még nyomatnának alá valami ütős kis vakert is, bármelyik dallamocska nyugodtan kiszoríthatná a Dáridóból Csocseszt és a hozzá hasonló, már-már örökzöldé avanzsáló művészlelkeket.

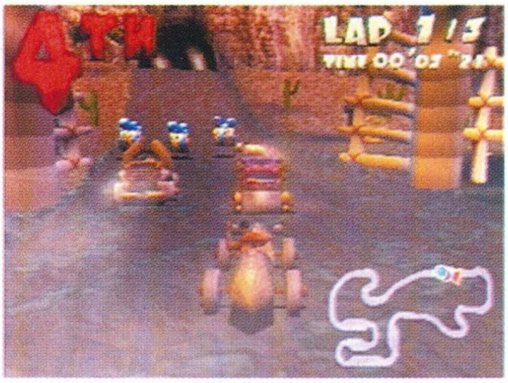
Az irányítás sem fogja görcsbe rántani a kezünket, a gyomrunkat viszont annál inkább. Teljesen klasszikus és egyszerű, csak ezek az őskori járgányok nem egészen úgy veszik a kanyarokat, ahogy mi innen, pár tízezer év távlatából gondolnánk. Igaz, figyelembe véve az akkortájt szériagyártott differenciálműveket ez nem is csoda – de akkor is borzasztó, hogy egy derékszögű kanyar bevételéhez már az itt éppenséggel nem létező kézifékhez kellene folyamodnunk. Az előző mondattal már szép lassan át is folytunk a játszhatóság vizeire – könnyű fokozatban nem egy nagy durranás a játék, egy nap alatt végig lehet rajta szaladni. A pályák viszonylag egyszerűek és könnyen megtanulhatóak, egy-két húzósabb lesz csak köztük. Bajnokság mód indításakor végig kell szaladnunk az alapból rendelkezésre álló pár pályán, és amennyiben megnyertük az éppen aktuális championshipet, újabb járgányokat és helyszíneket kapunk, amelyeken ismét versenyezni fogunk. A verseny a ralihoz hasonló, tehát nem a helyezésekért járó pontokra megy, hanem a pályákon teljesített időeredményeket összegzi a program. Ez azért kellemes, mert egy könnyebb szakaszon szerezhetünk annyi előnyt, amit a többiek később már nehezen tudnának behozni.

Egy pár bajnoki elsőség után lehetőségünk nyílik a reverse mód indítására, ahol visszafelé kell haladnunk a már ismert pályákon. Miután ezt is teljesítettük, elérkezünk a végső kihíváshoz, a Grand Slamhez (emellett is még egy párfajta lehetőségünk van (pl. tükrözött pályák) versenyezni). Egy szó, mint száz: a bónuszpályák és -autók rendszere is teljesen a szokványos sémákat követi.

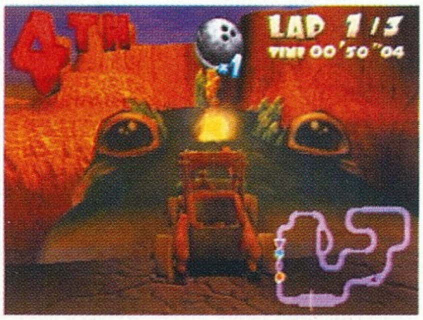
Többjátékos módban minden versenytípus indítható, amit magányos játékosként is végigvihetünk. Feltétlenül érdemel egy kis kitérőt (és dicséretet) az egymás elleni battle-mód, ami csak itt választható: a first-person shooterekből már az unalomig ismert deathmach és capture the flag játékfajtákat építették be a játékba, némi átalakítással – így multiban akár hosszú ideig is élvezetes lehet. A terepek direkt erre készültek, bár szerintem nem kimondottan két főre, mert ennyi játékos esetén kissé nehézkes megtalálni a másikat, a pályák viszonylagos nagy méretéből kifolyólag.

Innentől pedig beszéljenek a számok: összesen 6 pálya áll rendelkezésünkre, kilenc megnyerhető autóval – újabb karakterek azonban nincsenek. A játékot egyedüli játékosként nyolc módban (egyszerű verseny plusz a 7 fajta bajnoki mód), multiplayerben egyszerre akár négyen (osztott képernyőn), az előbb említetteket a négy egymás elleni küzdelemmel megfejelve játszhatjuk. Az igen sok lehetőséggel kecsegtető bajnokságokat (főleg multiban) leszámítva a játék minden elemében a középszerűség diadala, igazán eredeti ötletek felvonultatása nélkül, így az értékelésem is ennek megfelelő.

Kozi
kozi@vogel.hu



Le fogják nyúlni előlem a jó kis cuccokat...



Jurassic Park IV : A híd szerepében egy dinó

POZITÍVUM

- Változatos pályák
- Jól felépített bajnoki rendszer
- Sokféle multiplayer mód

NEGATÍVUM

- Semmi újat nem nyújt, pusztán egy klón
- Mindenben közepes teljesítményt nyújt
- Rövid idő alatt végigjátszható

BARÁTOK KÖZT

Wacky Races	01/11	87%
Rumble Racing	01/10	86%
The Flintstones -Viva Rock Vegas		

GRAFIKA	71 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	72%

1-4 játékos ■ PAL ■ www.swing-games.com

HUGO BLACK DIAMOND FEVER

■ FEKETE GYÉMÁNTOK – DÁNUL

TÍPUS ÜGYESSÉGI/MÁSZKÁLÓS KIADÓ/FEJLESZTŐ ITE MÉDIA MEGJELENÉS 2001.09.12. PAL



■ Nekem nincs arachnofóbiám!

Adán ITE Média aranyos kis figurája, Hugo nem ma kezdte pályafutását. A helyi televízióban immáron több mint 10 éve fut egy interaktív TV-show, „Hugo the TV Troll" címen. Számtalan játék készült már főszereplésével különböző számítógépekre és konzolokra, az összes eladott példány száma mára már meghaladja a 4 milliót. A most megjelent játék sem úttörő a PlayStationön, ezen a platformon immár negyedik alkalommal kalandozhatunk Hugot irányítva.



Shylla, a boszorka ismét meg akarja kaparintani a világ feletti uralmat, de persze ezúttal is rajtunk áll, hogy beletörik-e a seprűnyele a dologba.

Per pillanat is azon töri gonosz buksiját, hogy a tökéletes receptet előállítva életre hívja a legördögibb erőket. Ehhez viszont szüksége van a ritka és értékes fekete gyémántra, melyet a Jungle Szigeten lehet megtalálni, ahol Kikurian barátaink is élnek. A Kikuknak nem ez lesz az első találkozása Shyllával (a harmadik epizódban már megismerkedhettek vele és hűséges szolgálójával, a kicsit kétballábas Don Crocoval), és talán nem is az utolsó. Shylla és a Don Croco vezette csapata behatolt a Jungle Szigetre, és rabszolgasorba hajtva a Kikukat, kitermelteti velük az összes fellelhető fekete gyémántot. Mi ekkor lépünk be a képbe, hiszen barátunktól, a törzsfőnöktől expressz madárpostával érkezik a levél, hogy gyorsan kapjuk össze magunkat, és húzás a szigetre megmentés és felszabadítás ügyben.

Gyakorlatilag egy 3D-s platformjátékról van szó, melyet Hugo, a kedves kis troll bőrébe bújva nyomhatunk végig. Leginkább a Crash- és Spyro-játékokhoz tudnám hasonlítani a programot, és akiknek ezek a játékok bejöttek, az ebben sem fog csalódni. Minden szint egy szépen megrajzolt animációval indul, melyen nyomon követhetjük a sztori alakulását.

Feladatunk több részből áll: gyémántokat kell gyűjtögetnünk, Kikukat kell megszabadítanunk rabláncaiktól, és természetesen mindeközben igyekeznünk kell minél kevesebbszer kinyiffanni. Minden Kikut ki kell szabadítani, mert enélkül nem léphetünk tovább a következő pályára, a gyémántok összegyűjtésénél sunnyoghatunk egy kicsit, mert az nem játszik ebben szerepet. Ilyenkor legfeljebb annyival rövidítjük meg magunkat, hogy nem kapunk bónusz életerőt. Sajnos, kénytelenek vagyunk csak hét pályával beérni, de ezek viszont nagyon jóra sikerültek, és helyenként igencsak agyvíz-hőfok növelők (egyébiránt három nehézségi fokozat közül választhatunk).

Első számú ellenségeink Don Croco „emberei", akik nem átallanak karddal, puskával vagy akár egy svédfogóval is ellenünk támadni. Pánikra azonban semmi ok, mert ugyan mi csak egyetlen fegyvert birtoklunk, azonban igen hatásos a „szerszámunk": egy ostorral szállhatunk szembe a latrokkal, ezzel aztán csapkodhatjuk őket rendesen. Persze nem nagy szám kicselezni őket, mert ha idejében lesújtunk, a kis szemeteknek esélyük sincs. A Kikuk kiszabadításával bónusz élettekhez juthatunk, ha viszont bénázunk, és lassacskán lecsapoljuk az energiaszintünket, akkor a megátalkodott krokodilok kinyírása után hűlt helyükön egy-egy energiakulacsra bukkanhatunk.

Mentési pontok nincsenek a játékban, ellenben minden pálya végén kapunk pályakódokat, melyeket érdemes feljegyezni. Végigügyeskedni azért ajánlatos az egyes pályákat, mert annyi élettel kezdjük a következő pályát, ahánnyal az azt megelőzőt befejeztük. Kedvenc menüpontom a „namégegyszer", hiszen ha sikeresen kamikázét játszunk már jó ideje, ebből következően pedig alaposan megfogyatkozott az életeink száma, csak rálépünk erre az opcióra, és – igaz, hogy az elejéről kell kezdenünk a szintet– azonban annyi élettel, ahánnyal a pályára megérkeztünk.

A játék hátránya, hogy holland, német és francia nyelven kommunikál csupán, de ez annyira nem bosszantó, mivel sok információra nincs szükség a játék végigjátszásához – maximum a történetet nem érti az, aki nem beszél az említett nyelveken. Végszóként csak annyit: érdekes, hogy némely fejlesztő csapatnak mindig sikerül minőségi munkát kiadni a keze alól...

Anit@
anita@vogel.hu





■ Most mi a fenét csináljak?



■ A helyzetet kéretik nem félreérteni...



■ Azt a svédfogós hétszentségedet, azt!

■ POZITÍVUM

- Nagyszerű kis platformjáték szinte minden elemében
- Helyenként lehet vele küszködni, nem túl könnyű

■ NEGATÍVUM

- Nagyon rövid, a hét pálya nagyon kevés
- Ha meghalsz, elég érdekes helyre tölt vissza
- Inkább a fiatalabb korosztályt célozza meg, ezért néha kicsit gyerekesnek hat

■ BARÁTOK KÖZT

Spyro - Year of the Dragon	00/01	81%
Hugo - Black Diamond Fever		
Tintin Destination Adventure	01/11	62%

GRAFIKA	81 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	76%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.ite.dk

TINY TOON ADVENTURES PLUCKY'S BIG ADVENTURE

NEM KÉSZÜLT EL A LECKE? KÉSZÍTSÜNK IDŐGÉPET!

TÍPUS ÜGYESSÉGI KIADÓ CONSPIRACY FEJLESZTŐ WARTHOG MEGJELENÉS 2001.10.03 NTSC 2001.11.23 PAL


Jááj! Megint elkapott ez az állat!


Nincs túl nagy tolongás az előadáson

A mi azt illeti, soha nem voltak túlságosan mostoha helyzetben a különféle Warner Bros rajzfilmfigurák, mégis, mostanában valahogy sokkal több ilyen témájú programmal találkozhatunk. Ezek között ugyan nem születtek kiugró alkotások, de legtöbbjük kellemes szórakozást ígér – és nem is csak a fiatalabb korosztály számára.

A Plucky's Big Adventure kissé kitűnik a tömegből, mégpedig a kategória tekintetében. Nem a megszokott, jól bevált ugrálós-mászkálós, netán versenyjáték, hanem egy, a fiatalabb korosztály számára készített gyűjtögetős kalandjáték, jó sok logikai feladvánnyal és humorral megspékelve.

A történet bizonyos szempontból sablonos, hiszen egy időgép megépítése a lurkók célja. A motiváció azonban nem a szokásos „Előzzünk meg egy gaztettet", hanem ennél sokkal nagyobb volumenű. A kis fickók ugyanis szépen eljátszották a tanulásra szánt időt és bizony Plucky házi feladatának elkészítésére már nem maradt idő. A tanerő szigorát ismerve a büntetés valószínűleg nem marad el, sürgősen tenni kell tehát valamit! Mi sem egyszerűbb: építsünk egy olyan masinát, mely visszarepít egy kicsit az időben, hogy megcsinálhassuk azt a fránya leckét.

Feladatunk az, hogy az ifjoncokat irányítva összeszedjük a szerkezethez szükséges alkotóelemeket, valamint az egyes helyszínekhez vezető ajtók kulcsait. Egy jobb kalandjátékhoz méltóan azonban az egyes darabok megszerzéséhez nem vezet egyenes út, hanem sok-sok tárgyat és agysejtünket megmozgatva kell megkeresnünk, esetleg elkészítenünk őket.

Az egyszeri időgép-alkotót nem csak a szétszórt és eldugott tárgyak hátráltatják, hanem emberi tényezők is, mégpedig Elmyra és Max személyében. Ha sikerül elkapniuk és elég sokáig szorongatniuk aktuális karakterünket, előbb-utóbb jobblétre szenderülünk, s vége a dalnak. Szerencsére mindig csak egy-egy teremben garázdálkodnak és a kicselezésük sem túl nehéz feladat, „halálos" ölelésükből kiszabadulhatunk a gombok megfelelő nyomogatásával.

A kezelés nincs túlbonyolítva: a körrel megvizsgáljuk a különféle dolgokat, az X segítségével pedig aktiválhatjuk őket. A tárgyak megtalálása nem okoz különösebb gondot, hiszen minden olyan objektum, amivel lehet valamit kezdeni, pulzálni kezd, ha a közelébe érünk. A nehezebbik feladat a már megtalált cuccok felhasználása. Van amiről első pillantásra kiderül, mire használható, de sokszor csak hosszas próbálgatás után tudjuk meg, milyen célt is szolgál a zsebünkben rejtező dolog.

A játék alapelve: mindent vizsgálj meg, és amit tudsz, vedd fel, előbb-utóbb biztos szükség lesz rá valahol. Sajnos kis hőseink zsebe igencsak korlátozott kapacitású, egyszerre maximum két dolgot cipelhetnek magukkal. A többi fellelt tárgyat a szekrényben tárolhatjuk – igaz, ez sem feneketlen. Ezek kóddal nyílnak, de kódtól és színtől függetlenül minden karakter ugyanazt használja.

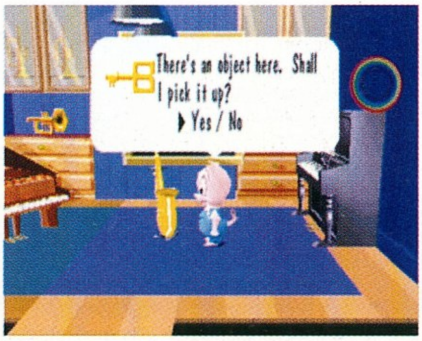
A látvány megfelel az elvárásoknak, a környezet rajzfilmszerű, nagy és könnyen felismerhető, bár nem túl részletes figurákkal. A kiírt szövegek is kellően méretesek, ezáltal könnyen olvashatók. A zenei aláfestés már egy kicsit gyengébb eresztés, de még bőven az elviselhetőségen belül van. A hanghatások ellenben elég sivárak, holott ez a rajzfilmek egyik nagy erőssége, a sok esetben nincs is szöveg, a történetet a kép és a hangok „mesélik" el. A hangeffektus kevés (és ami van, az is sablonos), a célnak ugyan megfelel, de többet várnánk el.

Nekem az eddigi Looney Tunes-adaptációk nem igazán váltak be (kivéve a most megjelent Sheep, Dog 'n Wolf-ot), mivel a rajzfilmek játék változatai túlzottan gyermetegek lettek. Ez a program azonban kellemes meglepetés volt, köszönhetően annak, hogy nem az unalomig ismert kliséket alkalmazták a készítők. A feladatok összetettsége miatt nemcsak a fiatalabbak élvezhetik majd, sőt, néha el is kél számukra a segítség – pláne az angol nyelvű utalások, tippek miatt. Kisebb hibaként említhető még viszonylagos rövidsége. Száz szónak is egy a vége: ez egy jó játék, tessék kipróbálni!

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu


Az archívumban még én is fekete-fehér leszek


Egy ekkora harang nemhiába van itt!



Ki rejt egy kulcsot egy szaxiba?!

POZITÍVUM
- Kellően gondolkodtató, jópofa kalandjáték
- Nem túl bonyolult a kisebbek számára sem
- A rajzfilmet szeretők sem csalódnak benne

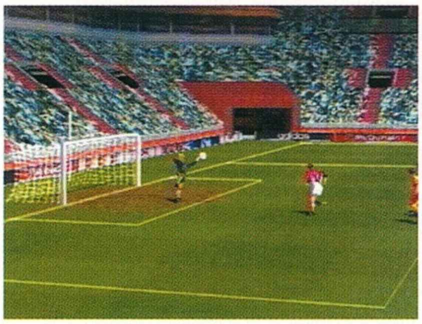
NEGATÍVUM
- Kissé rövid
- A hanghatások elég sivárak
- Némely feladat kissé kacifántos

BARÁTOK KÖZT

Sheep, Dog 'N Wolf	01/11	91%
Goofy's Funhouse	01/10	84%
Tiny Toon – Plucky's Big Adventure		

GRAFIKA	76 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	80%

1 játékos NTSC www.warthog.co.uk



■ Stelea mindent megtesz, hogy a románok ne szenvedjenek súlyos vereséget...



■ ...mindent azonban ő sem háríthat...



■ ...és a 92. percben kiderül, hogy ötször kellett maga mögé nyúlnia

FIFA 2002

■ A MÚLANDÓ DICSŐSÉG LASSÍTOTT FELVÉTELEN

TÍPUS FOCI KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA SPORTS MEGJELENÉS 2001.10.30 NTSC 2001.11.02 PAL

Kíváncsian ültem le a FIFA 2002 PSX verziója elé, s az a gondolat motoszkált a fejemben, hogy a kedves, öreg, ám mára már megkopott hardverből vajon mit is tudtak kihozni az EA Sports programozói. Különösen annak tükrében érdekelt a dolog, hogy a nagy testvérre készült változat sem nyerte el maradéktalanul a tetszésemet (bár ennek legnyomósabb oka bizonyos TIF 2002 volt).



Tulajdonképpen egy lebutított verzióról van szó – de semmiképpen nem mondhatjuk azt, hogy az adott géptípus lehetőségeihez és korlátaihoz igazítva – mindjárt ki is derül, miért. Mivel az előző számunkban már írtam egy tesztet a PS2-es FIFA-ról, most inkább felesleges ismételgetés és szócséplés helyett inkább a különbségekről és az egyedi sajátosságokról fogok regélni.

Nos, ami első látásra szembeszökő egy játékban, az mindenképpen a grafika. Ha jobban megnézzük, nincs is ezzel semmi gond, a program (már csak a hagyományaiból adódóan is) valóban a legszebbek közé tartozik – természetesen figyelembe véve a PlayStation grafikai adottságait. Ugyan jóval darabosabbak a játékosok, pixelesebbek a textúrák, kevesebb a különleges effektusok száma – de ide kívánkozó példával élve, ne várjon az ember a magyar bajnokságban egy Real Madrid-Barcelona színtű rangadót. A mai trendet figyelembe véve már azért is hálásak lehetünk, hogy egy kifutófélben lévő konzolra egyáltalán elkészítették a játékot.

Valamivel azonban nagyon nem vagyok kibékülve: az egy dolog, hogy egy program jól fest – de mit sem ér az egész, ha a mozgatás sebessége elmarad az élvezhetőség szintjétől. Jelen esetben sajnos a képfrissítés egész egyszerűen katasztrofális, és ez tönkrevágja az egész játékot. Az előző részekből visszaköszönő Game Speed opció ugyan itt is megtalálható (rakjuk is fel rögvest „faster" állapotba), de ez semmit sem csiszol a mozgatás folyamatosságán, ebben az esetben pusztán gyorsabban szaggat. Nem tudom, minek róható fel ez az óriási hiba, a gép idejétmúlt hardverének, mely már nem képes megbirkózni a feladattal, avagy programozói tehetetlenségnek, mindenesetre az EA Sports tesztelői itt és most kapnak egy feketepontot – véleményem szerint nem szabadna kiadni úgy egyetlenegy játékot sem, hogy egy ilyen, a hangulatot nagymértékben befolyásoló tényezőre nem fektetnek megfelelő hangsúlyt.

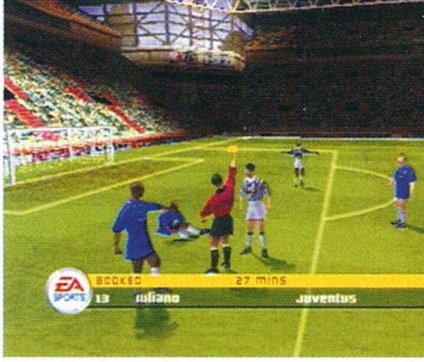
Természetesen itt is megváltoztatták az irányítás (pontosabban a passzok és a lövések) egész rendszerét – lévén a fejlesztők erre hegyezték ki az egész 2002-es sorozatot. Itt ugyancsak jelentős a különbség (mármint a régebbi részekhez viszonyítva), még ha nem is oly látványos, mint a PS2-es változat esetében. Ugyanúgy tőlünk függ a passzok és az indítások, emelések erőssége és irányítása (sőt, ugyanolyan nehéz is kivitelezni őket), itt azonban nem láthatóak a beinduló játékosok futásának irányát jelző színes vonalak. Tulajdonképpen nem oszt, nem szoroz – olyan oltári nagy jelentősége nem is igazán volt, igazság szerint csak látványosabbá tette a dolgot. A véleményem egyébként nem változott az eltelt idő alatt, egész egyszerűen nem vagyok hajlandó kibékülni ezzel az újfajta felfogással. (Ha már itt tartunk: a leseket természetesen figyelembe veszi a gép, azonban hiányzik a leskamera.)

Az audio résszel kapcsolatban is ambivalens érzéseim vannak: egyfelől különösebb panaszunk nem lehet, hiszen a két változat között egetverő eltérések nincsenek, a kommentátor jól dolgozik és egyáltalán nem késik, a zene itt is manapság divatos bandák/DJ-k számaiból összeválogatott audio trackekből áll. Ellenben, ha a FIFA 2001-et vesszük viszonyítási alapul, a kommentátor szinte teljesen ugyanazzal a szókinccsel rendelkezik – itt tehát érdemi változás nem történt.

Ami a választható csapatok számát illeti, mindenben megegyezik a két program – az egyetlen eltérést itt az jelenti, hogy a kisebbik változatban nem szerkeszthetünk magunknak csapatot. A múltkori számban többször megemlített FIFPro licencet természetesen ez a játék is tartalmazza (lévén az EA, mint cég vette meg a valós játékosnevek felhasználhatóságának jogát). A bajnokságok, tornák, kupák, világbajnoki selejtezők száma, rendszere is ugyanolyan, itt sem tapasztalható különbség.

Egy kicsit el lehetne filozofálgatni azon, most jó-e nekünk, hogy kiadták ezt az új FIFA-t a PSX-re vagy sem. Örülünk, hogy nem feledték el véglegesen az öreg masinát, hogy szép és megújult, átalakult. Szomorkodjunk amiatt, hogy nagyon úgy tűnik, inkább az újabb generációs konzolokra fókuszáltak a fejlesztés során, hogy a nagymúltú sorozat ilyen véget ért (erős a gyanúm, hogy a következő évadban már nem lesz hozzáférhető ezen a platformon), hogy ennyire szaggat, és ezért a hangulata ezáltal a béka feneke alatt van. Sajnos nem tudom tiszta szívből ajánlani, főleg azoknak nem, akiknek a tavalyi rész megvan – nem érdemes megvenni az újat, hacsak nem vagy megszállott gyűjtője a sorozatnak. Egyszerűen nem méltó a nevéhez.

Kozi
kozi@vogel.hu



■ Szegény Iuliano! Sárgaságban szenved...

■ POZITÍVUM

- Jelentős változások a tavalyi részhez képest
- Pofás darab, a hardverkorlátok ellenére
- Megjelent PSX-re is

■ NEGATÍVUM

- Istenesen szaggat
- A kommentár szinte nem változott semmit
- Az elődje élvezetesebb, mint az utód

■ BARÁTOK KÖZT

This Is Football 2	2001/03	84%
FIFA 2002		
UEFA Challenge	2001/06	72%

GRAFIKA	70 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	74%

■ 1-8 játékos ■ PAL ■ www.fifa2002.com

HOT WHEELS EXTREME RACING

FEJEKET BEHÚZNI!

TÍPUS AUTÓS/AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ THQ MEGJELENÉS 2001.10.12 PAL



Hmmm. Rosszat sejtek...

Réges-régen, a messzi-messzi Dél-Californiában, valamikor még a múlt század ködös hatvanas éveiben, egész pontosan 1968-ban indultak világhódító útjukra a Hot Wheels modellek, a Mattel cégnek köszönhetően. Hihetetlen, hogy a Hot Wheels napjainkban több mint 15 milliós rajongótáborral dicsekedhet, még meglepőbb, hogy tagjai nem csak a fiatalabb korosztályból kerülnek ki.

Playstation platformra is megjelent már egynehány HW program, és bár eddig az EA keze munkáját viselte a fejlesztés, a THQ a felszabaduló licenceket egyből lenyúlta. Ők extraként a következő csavart vitték a játékba, hogy ne érezzük úgy, mintha ismét egy szimpla autóversennyel állnánk szemben: a járművek attól függően alakulnak át, hogy milyen terep következik a pálya előttünk álló szakaszán. Ha úton vagyunk, autóban, ha vízbe kerülünk, motorcsónakban, ha pedig a levegőt kell megzabolázni, akkor mindezt egy repülőgépben tehetjük meg.



Párosan szép az élet

A különböző terepekhez egy „fekete lyuk"-szerűségen áthaladva alkalmazkodnak a gépek. A járműveket – a kocsit, a hajót és repülőt is – verseny előtt mindenféle cuccokkal turbózhatjuk (különböző teljesítményű motorok, lengéscsillapítók, ilyen szárnyak, olyan felnik, stb.), azonban vigyázzunk, mert ezek plusz súlyként is jelentkeznek, és ha nagyon megnehezítjük a gépet, igencsak körülményes feladat lesz a többieket utolérni.

A pályák elég változatosra és nehézre sikeredtek. Háromféle versenymód közül választhatunk. A Time Trial módot azért érdemes közelebbről szemügyre venni, mert így felmérhetjük, melyik „jármű" mit tud, és nem utolsó sorban a pályákat is megismerhetjük (melyiken melyik járművünket érdemes tuningolni). Az Arcade módban egyszerűen versenyezhetünk a többiek ellen, de a Championship is a szokásos sémákon alapul. Miután az alapból indítható egy versenyt megnyertük, további kupákért indulhatunk hadba, amelyek elhódítása elég nehéz feladat lesz.

Hogy mégse lássuk annyira reménytelennek helyzetünket, a készítők néha a segítségünkre siettek, és a pályák néhány pontján gyorsítókat helyeztek el – de legtöbbször olyan lehetetlen helyeken, hogy szinte semmi értelmük.

A játékot Mulitplayer módban ketten is játszhatjuk, ahol 12 pályán zúzhatjuk az ellenfelek és persze pajtikánik agyát. Ezek felépítésükben nagymértékben különböznek a Single Player mód pályáitól: elég változatosak, a baj talán csak annyi velük, hogy mindig ki kell ugrani a menübe ha másik pályát akarunk kezdeni, mert automatikusan nem tölti be a gép a következő terepet.

A helyszíneket most is teleszórták mindenféle okossággal: folyamatosan szedhetünk fel különféle rakétákat, gránátokat, gépfegyvereket, aknákat, melyekkel megkeseríthetjük az ellenfél életét, de ez természetesen vica versa működik – vagyis nem árt, ha figyelünk a hátsónkra. Megrongált lelkivilágunkat a Health cuccok felszedegetésével javíthatjuk, de persze ebből nem túl sokat szórtak el a pályákon. Halálfejeket annál inkább, amiket nagy ívben kerüljünk ki, mert – egy szívmelengető röhögés kíséretében – szinte az egész energiánkat leveszi, ha belerohanunk. A kérdőjeles buborékok is csalókák: ezeknél is bukkanhatunk hasznos cuccra, azonban az is rejthet halálfejet. A zöld „pacnik" kikerülése is melegen ajánlott, mert eléggé megkergül az autó, ha sikerül belekormányoznunk.

A játék irányítása egyébként nem tűnik valami nehéz feladatnak: ha az említett zöld pocsolyákkal vigyázunk, egy-két kör után már biztosan urai lehetünk a gépnek. A rajtot ellenben igen nehéz elkapni (Schumi barátunk is így lehet ezzel, amikor a rajtok elején besül).

A Hot Wheels legújabb tagja mit sem veszített értékéből, hogy a licenc a THQ kezébe került, a fejlesztőknek semmi okuk a szégyenkezésre. Jó közepes kis játékot hoztak össze, elég jó grafikával, amivel igazán kellemes perceket tölthet el mindenki, aki szereti az ilyen stílusú játékokat.

Anit@
anita@vogel.hu



Ezt a kést vágnám mindenki hátába, aki előttem van!



Ez az, amit ritkán látunk a játékban: Health – ráadásul egyszerre kettő!



Na, ez az a beszippantós fekete lyuk!

POZITÍVUM

- Jól lehet tuningolni a járműveket
- Elég sokáig szórakoztató marad
- Multiplayerben nagyon jó

NEGATÍVUM

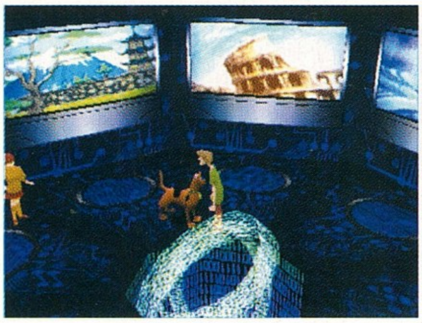
- Már százszor már lerágott csont, semmi eredeti ötlet, csak egy szimpla klón
- A kupákat elég nehéz megnyerni

BARÁTOK KÖZT

Looney Tunes Racing	01/03	80%
Hot Wheels Extreme Racing		
Nicktoons Racing	01/11	76%

GRAFIKA	76 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	78%

1 játékos ■ NTSC ■ www.thq.com



■ Innen indulunk a világkörüli vírusirtásra



■ Ezek a ninják aztán félelmetesek!



■ Éljen! Kutyakeksz!

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

■ "PITEÁNER" FELADATOK EGY DÁN DÖGNEK

TÍPUS ÜGYESSÉGI KIADÓ/FEJLESZTŐ THQ MEGJELENÉS 2001.10.04. NTSC 2001.11.09. PAL



■ Ő az egyik főellenfél... volt.

A rajzfilmek világának számos népszerű figurája van, s ezek közül a legtöbben már szerepeltek is valamilyen PSX-játékban, ám ez a sors – mostanáig – elkerülte Scooby Doo-t és derék kompániáját. Örömmel üdvözölhetjük ezt a nagyszájú, de roppant ijedős ebet immár a Playstationön is. A játék alapjául a mostanában debütált, a programéval megegyező nevű rajzfilm-videó sztorija szolgál. Ez ugyan elég „érdekes", de ez a hosszú évek óta menő sorozatok átka: nehéz ugyanis olyan új dolgot kiötleni, amely nem (igazán) hasonlít valamelyik rész vezérgondolatához, bár szakították az eredeti, kissé misztikus alapokon nyugvó hagyományokkal.

Jelen esetben Scooby és barátai bekerülnek egy videójátékba, melyet megfertőzött egy Phantom Virusnak nevezett csúnyaság. A csapat célja, hogy kiderítse, ki is áll a dolgok mögött, valamint hogy kiszabaduljon a bitek és byte-ok fogságából – ehhez azonban jónéhány helyszínen és még több gazfickón kell keresztülverekedniük magukat.

Kategóriáját tekintve a platformjátékok családjába tartozik, főhőseinket irányítva kell végigküzdenünk magunkat valós világokról mintázott színtereken és ellenfeleken.

A bevezető animáció mind hangulatilag, mind grafikailag ott van a helyén, de az már az első pályán kitűnik, hogy a továbbiakban kevésbé rózsás a helyzet. Az első horrorszerű élmény akkor ért, mikor az eredetileg délceg és nemes tartású dogot a képernyőn egy kissé túlsúlyos és nagyra nőtt tacskó formájában láttam viszont. És az a mozgás...!

(Az intro után beinduló verkli is bánatomra elég unalmas és egyszerű nótát fúj.) Az első szint a bemelegítés, amely egyúttal bevezet minket a játék kezelésébe is. Az itt elhangzó párbeszédek jópofák, de sajna szinte ezek jelentik az egyetlen hangulati elemet a pályákon.

Minden színhely három részre oszlik: az első kettő a klasszikus ugrálós-mászkálós rész, a harmadik szakaszon kell megküzdenünk az aktuális főellenféllel, majd ha sikerült őt is levernünk, megnyílik az újabb helyszín. A pályákon nem feltétlenül Scoobyval leszünk, az irányított karakter kiléte mindig változik. Összesen hét színhelyet (a középkori Japán, Egyiptom, ókori Róma...) kell bebarangolnunk, hogy célunkat elérjük.

Természetesen nem csak a pályavégi főellenfelek keserítik meg hőseink dolgát, mindenhol a kornak megfelelő lények szeretnének az orrunkra koppantani, megakadályozandó a sikeres befejezést. Az ellenük való harc meglehetősen sajátságos: ragadjuk meg az utunkba kerülő pitéket, vágjuk a képükbe, s azzal tanítsuk őket móresre! A sütik mennyisége azonban véges, és igen szűken is méri őket a program, próbáljunk meg tehát pontosan célozni velük. Az ütközben fellelt kutyakekszet se kerülgessük, ezekből 100 darabot összeszedve eggyel növelhetjük életeink számát.

Mozgásrepertoárunkba ezen kívül nem sok fért bele: tudunk ugrani, kúszni, dobbantani, valamint a magasabb helyek leküzdésére használhatjuk a dupla ugrást.

Japánban még nincs is igazán gond az irányíthatósággal, de ez az öröm csak a második helyszínig tart. Ott aztán már csőstől jönnek a bajok. Nehezen látható platform-szélek, milliméterre kiszámolt ugrások, keskeny utak őszítik a hajszálainkat. Lehet, hogy a megcélzott közönség – a fiatalabb korosztály – ügyesebb mint én, ők viszont a türelmüket vesztik el hamarabb...

A látványtervezők és grafikusok nem kaptak sérvet a nagy igyekezettől, hogy minőségi munkát adjanak ki a kezükből. Scoobyról már szóltam, hasonló a helyzet a többi szereplővel is, s a bebarangolt pályák sem csalnak áhítatos jelzőket ajkunkra. Az ellenfeleink kidolgozása pedig egyenesen katasztrofális – inkább 2D-s objektumnak tűnnek, mintsem térbelinek. A párbeszédeken kívül a hangok egy hajítófát sem érnek, unalmas és idegesítő nyögések, vakkantások hallhatók, a háttérben középkategóriás, a helyszínhez többé-kevésbé illő zenével.

Nem egy rossz játék, de ennél sokkal több belefért volna a gépbe. A kisebbek ugyan jól elszórakozhatnak vele, de a Crash-t és hasonló, minőségi társait aligha fogja megszorongatni.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu

■ POZITÍVUM PLAYTIME!

- A játék hozza a rajzfilm hangulatát
- A kisebb gyerekeknek örömet és kihívást jelent
- Végre Scooby Doo-játék is van PSX-re

■ NEGATÍVUM PLAYTIME!

- Semmi extrát nem tartalmaz
- A grafikán lett volna még mit javítani
- Monoton játékmenet

■ BARÁTOK KÖZT PLAYTIME!

Crash Bandicoot 3		
Scooby Doo and the Cyber Chase		
Simba's Mighty Adventure	01/03	71%

GRAFIKA	78 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	72%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.thq.com



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel az eddigi leghosszabb Resident Evilhez próbálunk meg az alábbiakban segítséget nyújtani, nem engedhettük meg magunknak azt a luxust, hogy egy „itt mentsél, amott lődd le a zombit" típusú végigjátszást prezentáljunk hozzá. A továbbjutáshoz szükséges dolgokra hívjuk fel a figyelmeteket, így például nem ejtünk szót a lőszercsomagok, vagy a mentéshez szükséges írógépszalagok hollétéről. (Miért is tennénk: a tárgyak alapvetően nincsenek eldugva, sőt a felvehető cuccokat többnyire csillogás jelzi.)

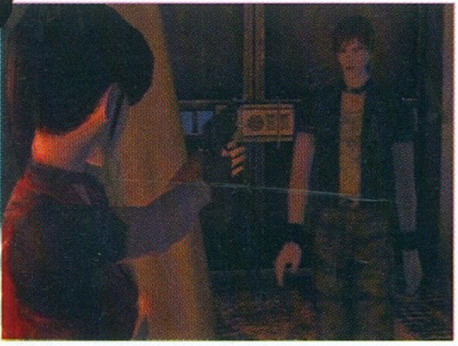
A BÖRTÖNRÉSZLEG



A sötét cellában először is csináljunk világosságot, s tartsuk az öngyújtónkat a cella előtt ácsorgó alak arca elé, aki nem más, mint az a fickó, aki Claire-t elkapta. Rodrigot szemlátomást megviselte a szigetet ért támadás, és „most már minden mindegy" alapon kiengedi hősnőnket a cellájából. Vegyük fel a kést, mert a temetőben rögtön szükségünk van rá. (Próbáljuk a zombik lábát elmetélni vele.) Kis incidenst követően jutunk egy pisztolyhoz, amikor is találkozunk Steve-vel, aki egy pillanatra zombinak nézi Claire-t is.

A barakkba csak akkor menjünk be, ha szükségét érezzük egy pár M-100P pisztolynak. (Frankón irthatjuk vele a zombikat, de csak egy tár erejéig.) A ház mögött van az átjáró az őrség épületéhez, ami fémérzékelő biztonsági rendszerrel van ellátva. Hogy átmehessünk e folyosón, előbb minden fémcuccot – még az öngyújtónkat is – be kell helyeznünk a megőrző ládába.







A KULCSMÁSOLÁS



A számítógépszobában ismét Steve-be botlunk: a beszélgetést követően vegyük ki az asztal titkos rekeszéből az sólymos emblémát, illetve húzzuk meg a kart a panelon, hogy azzal felnyissuk az épület zárjait. A szomszédos szobába visszatérve indítsuk be a duplikáló gépet, és helyezzük bele a scanner részhez az emblémát. (Már csak alapanyag kéne a bele...) Ügyködésünknek hála nyílik a garázsajtó, s néhány zombi társaságában egy tűzoltó készülékre lelünk: utóbbival oltsuk el az égő teherautót, és vegyük fel az alumíniumtáskát. (A guillotine alól egy kulcsot is elhozhatunk, amivel levehetjük a barakk melletti átjáróról a lakatot, s így nem kell megkerülnünk később újra az épületet – ez pedig a zombi kutyák miatt nem egy hátrány.) Keressük meg a táskán a csatot, s nyissuk ki: így jutunk hozzá ahhoz a különleges anyaghoz, amit nem érzékel a fémdetektor, s amiből így az embléma másolatát kifaraghatjuk. Az emblémával nyílik a nagykapu (ott, ahol Steve-vel találkoztunk), s mehetünk tovább a hídhoz. Minthogy a poroltó kiürült, a lángoló résznél úgy menjünk át, hogy rátoljuk a ládát a tűzre.





A KASTÉLY



A híd túloldalán egyenesen továbbhaladva az Ashford kastélyhoz érkezünk, ami előtt egy Navy jelvényt találunk. Erre még sokáig nem lesz szükségünk, úgyhogy helyezzük is el a kastély emeletén a gyűjtőládában, ott, ahol a mentési pont is található. Ugyanott egy kisasztalt eltolva egy kártyához jutunk, amiről az NTC0394-es kódot olvashatjuk le. Ezt üssük be a hall számítógépébe, amivel kinyitjuk az ÉNY-i ajtót. Közben a WC-be benézve egy alumínium táskára lelünk, amit viszont még nem tudunk kinyitni. (A denevéreknél csak sétálva haladjunk előre, így nem riasztjuk fel őket.) Az É-ra megnyílt ajtó egy folyosóra vezet, ahol egyelőre csupán egy ajtón lehet bemenni. A kiállított játékmodelleknél a villogó gombot megnyomva egy fontos mozit nézhetünk meg a kastély gazdáiról, majd egy titkos helyiség nyílik meg. Vegyük fel a kormánykereket, továbbá megpróbálhatjuk a Lugereket is, de minthogy utóbbi próbálkozásnál csapdába esünk, kénytelenek vagyunk visszatenni a pisztolyokat. Steve mondjuk már nem ilyen okos: amikor a kastélyból távoznánk, az ő kiáltására figyelhetünk fel. Siessünk vissza megmenteni: a gázkamra kezelőpultján mindössze a két pisztolyt kell aktiválnunk. A főbejáratnál ezután Alfred Ashforddal ismerkedhetünk meg, s ezután hagyhatjuk el az épületet.



A REPÜLŐHANGÁR





Az udvaron az ellenkező irányba menjünk, mint amerről korábban jöttünk, s így a tengeralattjáróhoz jutunk, ami a kastély alatti komplexumba visz minket – mihelyst működtetjük a tengeralattjárót hívó panelt, amihez a kormánykereket kell beillesztenünk, majd elforgatnunk. A tengeralattjáró belsejéből vegyük fel a plusz két „zsebet" adó oldaltáskát, és merüljünk. Az elágazó irányoknál a jobb oldali ajtót válasszuk, s hamarosan a hangár rakodó területére érkezünk – a denevéreket az öngyújtóval távol tarthatjuk. A teherlift mellett egy kisebb liftet is láthatunk a sarokban: az visz a helyiség kezelőpultjához. (Onnan tovább is mehetünk a hidat felhúzó pulthoz, de azzal egyelőre még nem tudunk mit kezdeni.) Működtessük a rakodódarut, s pakoljuk el a teherlift kapcsolójától a ládát. A teherlifttel néhány zombit hívhatunk fel, de ezzel érkezik a biohazard kulcskártya is.

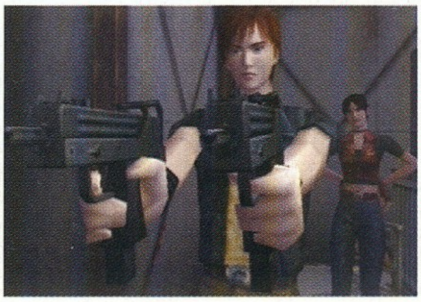


A KATONAI KIKÉPZŐ KÖZPONT

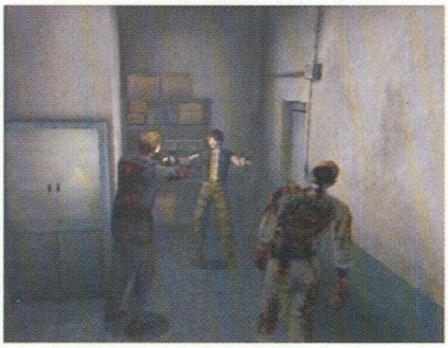


Térjünk vissza a börtönhöz vezető hídhoz, amelynek hídfőjétől nem messze található a katonai kiképző központ bejárata. Az előteret egy hatalmas hernyó túrja fel, de ne foglalkozzunk vele, inkább rohanjunk be a házba. A biohazard kártyával nyissuk ki a folyosó távoli ajtaját, ami azután újra le is zárul mögöttünk. A kis udvarra kilépve Alfred rátámad hősnőnkre: a lézeres célzója elől fussunk el, majd siessünk fel a lépcsőn – így végül Alfred menekül el. A balkonszerűségnél egy zárt ajtót és egy kék címernyomatot találunk: utóbbi helyét nem árt megjegyezni. Ha rohanunk Alfred után, a gazfickó lezárja mögöttünk az ajtót, s minthogy számítani lehet rá, hogy valami következik, jól jön a szürke ajtó mögötti mentőhely. Utóbbinál találunk Rodrigonak vérzéscsillapítót – bár momentán azt csak a gyűjtőládába tudjuk berakni. Menjünk tovább, s gyűjtsük be a géppisztolyokat, amikhez ugyan nincs lőszer, s ezért a ránk támadó szörnyet nem azokkal kell kinyírnunk. Viszont jó cserealapot képeznek akkor, amikor az újabb szörnnyel való találkozásunknál megjelenik Steve, aki a géppisztolyokért cserébe átadja a Lugereket.





STEVE EPIZÓDSZEREPE



Végül is Steve nem csinál rossz üzletet, hiszen a konténerek tetejéről együttes erővel sikerül hőseinknek muníciót is szerezni. Rögtön tesztelhetjük is a fegyvereket, ugyanis rövid időre megkapjuk Steve szerepét, akivel meg kell tisztítanunk Claire előtt a terepet. Miután hőseink fellifteznek a létesítmény emeletére, s visszakapjuk Claire irányítását, kövessük Steve-et. A szerelőműhelynél kicsit gyengének bizonyul a palló: visszazuhanunk a földszintre, ahol egy nem túl vidám jelenetben farkasszemet nézhetünk Steve apjával – vagy legalábbis azzal, ami lett belőle. A lift mellől ezen a szinten egy majdnem teljesen üres szoba nyílik, ahol egyrészt állást menthetünk, másrészt egy címert találunk a falon. A címerrel két dolgot tehetünk: a börtönrészlegnél használjuk a guillotine-nál, vagy a balkonon, ahonnan Alfred vett minket célba. Talán maradjunk ez utóbbinál: a szerelőműhelyből egy tankhoz léphetünk ki, s onnan visszamehetünk a kiképző központ főbejáratához.



A CÍMERES KULCSKÁRTYA



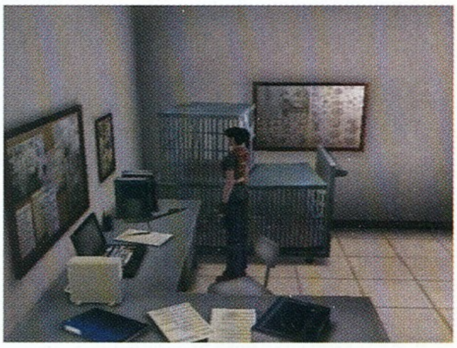
A balkonnál a megfelelő helyen összeillesztve a dolgokat szerezzük meg a címeres kulcskártyát. Ugyanott találunk egy lejárót a csatornába, ahol Steve-vel küzdöttünk, s ott a másik rácsot is felnyitva megszerezhetjük a gránátvetőt is. Utána irány a lift: az emeleten ugyanis szintén van egy másik irány a lift mellett. A kinyitott ajtó mögötti kezelőpultnál vegyük magunkhoz az Army jelvényt, majd vizsgáljuk meg a biztonsági monitort, ami a pillanatnyilag karantén alatt lévő laboratóriumot figyeli. Ha a kamerával ráközelítünk a csontvázas képre, egy számot (1126) olvashatunk le róla, s e felfedezésünket követően megszűnik a karantén: a fertőzött levegő elszívása befejeződik. Utóbbinak az a gyakorlati haszna, hogy nyithatóvá válik a másik kártyás ajtó a főépületben: a barna ajtón keresztül rögtön le is rövidíthetjük az odavezető utat, hiszen a balkonra nyílik.

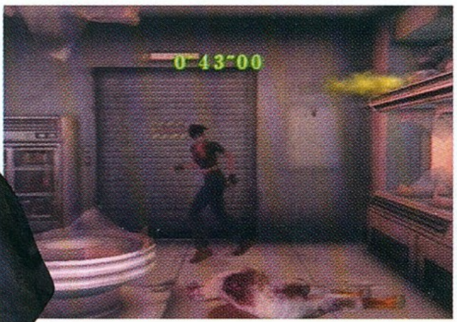


A LABOR



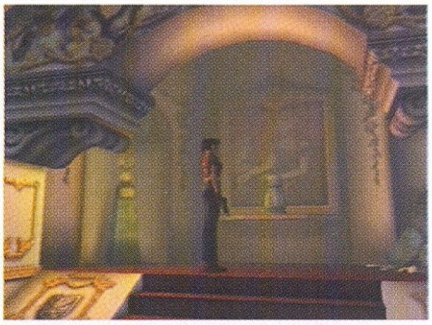
A labornál vegyük magunkhoz a nyílpuskát, ami egy elég fontos fegyver lesz a későbbiekben, majd a kódot az ajtón beütve magában a laborban is nézzünk szét. A csontvázas kép felvételét követően ismét karantén alá kerül a labor, ugyanis kiszökik egy albinoid szörny. Ne próbáljuk megölni, hanem inkább siessünk vissza a folyosóra, mielőtt újra lezáródna a biztonsági ajtó. Ekkor érdemes egy kitérőt tenni a folyosó végénél az öltözőkhöz is, illetve onnan a fürdőmedencéhez. A vízfolyás elzárásával ugyanis egy kulcsot vehetünk fel a medencéből, aminek segítségével puskaport szerezhetünk a két biztonsági ajtó közötti helyiség egyik szekrényéből. A puskapor a nyílpuskához való: egy újabb adagot találhatunk a kastély WC-jéből származó táskában, amit azonban csak akkor tudunk kinyitni, ha már van álkulcsunk. Visszatérve azonban a főbb teendőkre: a festményt ott kell a helyére akasztani, ahol a címert vettük fel. Így a létesítmény makettje válik láthatóvá, s egy aranykulcsot gyűjthetünk be.







A PRIVÁT SZAKASZ



Az aranykulcsot a kastély földszintjén lévő folyosón tudjuk használni. A festményekkel teli teremben ismerős lehet a feladat: a helyes sorrendben kell megnyomni a képek alatti gombokat. Némileg bonyolulabb a fejtörő, mint a RE1-ben: életkor helyett az Ashford családfa a megoldás. A nővel kell kezdeni, majd a a két gyereket tartó férfival folytatni, akit a vörös hajú követ a teáscsészével, majd a másik vörös, aki után a könyvet olvasó férfi jön, majd a háttérben a gyertyatartót kell keresni, és végül a nagy festmény az utolsó. Így egy váza kerül elő, aminek a belsejéből egy hangyafigurát szedhetünk ki – a királynőt.

Az emeleten, a mentési helynél vegyük elő végre a Lugereket, és illesszük őket a helyükre: vagyis a foglalatba, ami mögött Alfred irodája rejtőzik. A számítógép kódot kér, aminek kiderítéséhez elméletileg az órával kell variálni egy feljegyzés útmutatása alapján (a kód: 1971). Így nyílik meg az átjáró a privát szakaszhoz, ahol a legfelső szintre kell felmennünk a lépcsőn. Miután kihallgattuk Alexia és Alfred beszélgetését, Alexia szobájában zárjuk le a zenedobozt, mire a baldachin felemelkedik, és felvehetjük az ágyról az ezüstkulcsot, ami a kastélyban két ajtót is nyit: az emeleten a casinót, valamint a földszinti folyosón az utolsó zárt ajtót. A tanácsteremből egy újabb címert vehetünk fel, amivel irányozzuk be most már a börtönrészleget – de előtte még vegyük magunkhoz a vérzéscsillapítót.

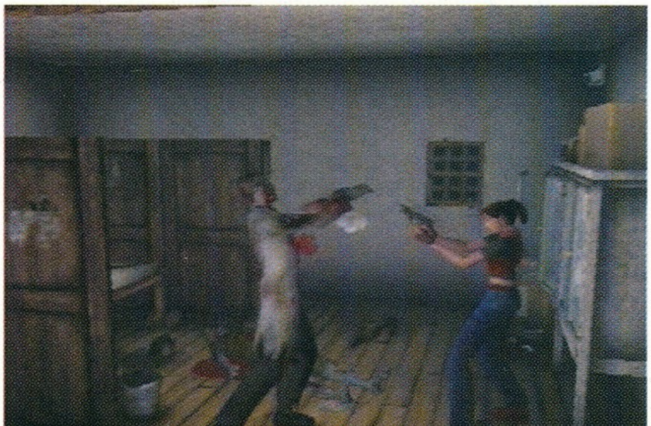




A BÖRTÖNRÉSZLEG 2

Mindenekelőtt vigyük el Rodrigonak a gyógyszert, mert cserébe egy sperhaknit kapunk, amivel az egyszerűbb zárakat (így például a fellelhető táskákat) kinyithatjuk. Utána igyekezzünk a guillotine-hoz, s ott a címer segítségével nyissuk meg az átjárót a hullaházhoz. Dr. Mengele helyi reinkarnációjának rezidenciáján két fontos dologra lelhetünk. Az egyik egy táska, ami olyan alkatrészeket rejt magában, amivel felfejleszthetjük a fegyverünket. A másik cucc magánál a „mesternél” van: a köpenyes zombi kinyírása után egy szemgolyót vehetünk fel, amit a modellezett emberi testnél kell a helyére beraknunk. Így egy titkos járat nyílik meg a kínzókamra felé, ahonnan továbbmehetünk a szobros terembe, ahol egy rozsdás kardot vehetünk fel. Amikor megpróbálnak elgázosítani minket, gyorsan feszüljünk neki a kiemelkedő szobornak, és forgassuk szembe a másikkal. Így egy jól ismert kínzóeszközt hozunk elő – illesszük bele a kardunkat. Miután leküzdöttük az alkalmatosságból előbújó pácienst, vegyük fel a zongorahengert.





A PRIVÁT SZAKASZ 2

Zongora csupán egy helyen található: a casinóban. (Odafelé Weskerrel találkozunk.) A hengert lejátszva az egyik nyerőautomatán egy ajtó nyílik meg, s a rejtekhelyről hangyakirály figuráját vehetjük ki. Immár tehát egy párt alkotnak a hangyák: menjünk vissza Alexia szobájába, s illesszük királynőt a zenegép fedelébe. Így az megnyílik, és kivehetjük belőle a lemezt. A másik hangyával ezek után igyekezzünk át a másik szobába, s Alfred zenegépét is nyissuk fel. Rakjuk be a lemezt, minek eredményeként ebben a szobában is leereszkedik az ágy. Másszunk fel a létrán. Járjuk körbe a körhintát, s keressünk egy fénylő pontot, vagyis a szitakötő figurát. Tépjük ki a szárnyait, és illesszük bele a hangyafestményen látható apró lyukba: ezzel elfordítjuk a körhintát, ami egy újabb feljárót eredményez. A legfelső szobában egy iratra figyelhetünk fel a polc tetején; ahhoz, hogy elérjük, toljuk oda a ládát. A feljegyzés alatt egy tárgyat is találunk: az Airforce jelvényt. Visszaereszkedve Alexia szobájába egy érdekes közjáték következik, melyből (parókát megvizsgálni!) az derül ki, hogy Alexia és Alfred ugyanaz a személy, s Alfred csak eljátszotta a nővére szerepét.



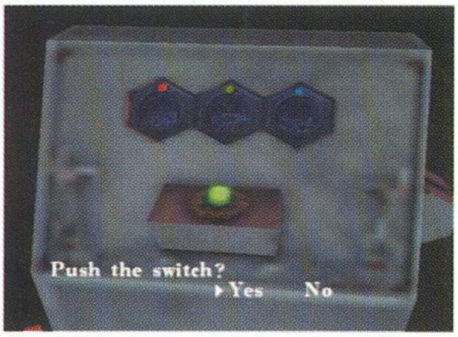




A REPÜLŐGÉPHANGÁR 2

Az összes jelvényünkkel, illetve Steve-vel együtt igyekezzünk a repülőhangárba – ugyanis időközben Alfred jóvoltából beindul a létesítmény önmegsemmisítő rendszere. Az elágazó teremben most a bal oldali irányt válasszuk, s illesszük a jelvényeket a helyükre a panelen. Ezzel sikerül repülőre szállnunk, jóllehet a gép még nem tud felszállni, lévén a hangár hídjától nem lehet kifutni. A repülőben találunk egy kart: ezzel siessünk oda, ahol legutóbb a darut kezeltük, illetve menjünk még tovább, s a kart a kezelőpulton használva húzzuk fel a hidat. Így persze a visszaút megváltozik, úgyhogy a következőket kell tenni: siessünk át a hídon, s a híd gépházából (a hullák közül) vegyük fel a kulcsot, ami a teherliftnél nyit egy ajtót. Így egy másik teherlifthez jutunk (mellette egy mentési ponttal), ami majd a kiképző központ udvarára visz fel minket. Minthogy a liftajtó nem tud lezárulni a ládák miatt, toljuk be a ládákat a liftbe. Ezek után öt percünk marad, hogy odaérjünk a repülőhöz. Az útra vegyük magunkhoz a gránátvetőt, ugyanis a kastély bejáratánál egy Tyrant próbál marasztalni minket. Itt még könnyű végezni vele, de ne örüljünk korán...







1. FŐELLENSÉG: TYRANT

Amikor hőseink már ünnepelnék a sikeres megmenekülést, valami megrázza a gépet... Ha megvan a megfelelő eszközünk, vagyis 30 robbanó nyílvesszőnk (természetesen a nyílpuskába tárazva), akkor ez az első főgonosz nem lehet probléma. Az a trükkje a dolognak, hogy a lehető leggyorsabban le kell gyengíteni a szörnyeteget, és kilökni a rakománnyal együtt a gépből. A katapult kapcsolóját rögtön észrevehetjük, amint kilépünk a raktérbe. Vigyázat: ha korán működtetjük, Tyrant visszalöki a konténert, s a katapultnak időre van szüksége a töltődéshez. Persze ha az említett fegyverrel letámadjuk a fickót, erre nem kerül sor – az egész küzdelem nem tart 10 másodpercig se.



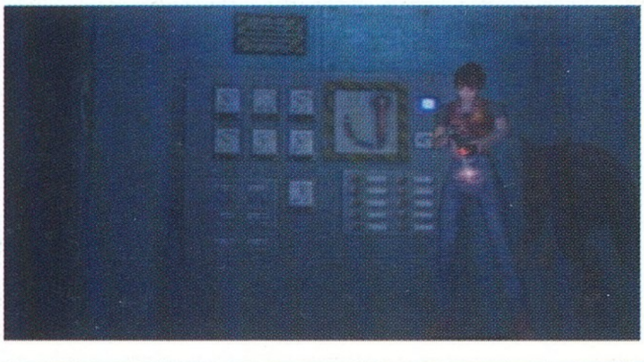




CLAIRE AZ ANTARTKTISZON



Miután Alfred megmachinálta hőseink gépének automata pilótáját, az Umbrella antarktiszi bázisán landolunk, nem éppen zökkenőmentesen. A dupla ajtót hanyagolva az első útba eső szobában az ágyak közül sok hasznos dolgot gyűjthetünk be (igaz, közben társaságot kapunk), majd a lépcsőn keresztül idegesítő lepkékhez jutunk, melyek köpete mérgező (szerencsére mondjuk ugyanott találunk kék növényt). A lepkéknél egy mentési pont következik, ahol toljuk el a szekrényt. A titkos kis helyiségben egyelőre nem működtet semmit a szekrényben rejtőző gomb (áram kéne hozzá). A molyoktól egy másik, jóval nagyobb terem is megközelíthető. Ennek az ún. gyárrészlegnek az ÉNY-is sarkából nyílik a fegyverszoba, ahonnan a Mining Room Key-t, vagyis a bányakulcsot kell legfőképpen elvinnünk, de ezzel egyetemben a terem legvégében behelyezhetjük a detonátort az előkészített robbanóanyagba (a szekrényen), illetve a zöld fegyverszekrény egyik fiókjából kivehetjük a géppisztolyt. A bánya szintén az előző helyiségből nyílik (kis lépcső vezet az ajtóhoz). Ott a legfontosabb, hogy felmászva a lépcsőzetes talajon megvizsgáljuk a csövet, illetve azt, hogy milyen formájú csatlakozó van a csapnál. A bányából továbbmehetünk a generátorhoz, amit áram alá kell helyeznünk. A sötétben először a generátor kapcsolóját kell megtalálnunk, majd a főkapcsolót.



A GÁZSZIVÁRGÁS



Visszatérve a gyárrészlegbe a BOW feliratú ajtón is menjünk be, és onnan vegyük fel a vonalkódot. A gyártósornál ezután kapcsoljuk be a futószalagot, és hozzunk elő egy ládát. Arra ragasszuk fel a matricát a kóddal, mire továbbindítva a futószalagot a láda a BOW szobában fog kikötni – és minthogy ott sérült a futószalag, végül széttörik. A ládából gázok szivárognak ki, s emiatt kivehetjük a vész esetére fenntartott gázmaszkot. Ezek után ismét a mentési pontnál próbálkozzunk újra a szekrényben lévő gombbal, mire újabb titkos szoba tárul fel. A rácsos talaj alatt megpillantjuk Nosferatut, az egyik leendő ellenfelünket, valamint egy cserepet vehetünk fel, aminek az aljára van ragasztva a gépház kulcsa. Utóbbival térjünk vissza a kezdőhelyszínre, s a dupla ajtón keresztül nyissunk be a gyárrészleg felső szintjére, majd az újonnan megközelíthető gépházon (ami tulajdonképpen a bánya felső része) keresztül a generátorterem felső szintjéhez. Onnan vigyük el a csaphoz való tekerőt, majd nézzük végig Steve bénáskodását, amint üzembe akarja helyezni a bányagépet. A mérges gáz szivárgását úgy tudjuk megszüntetni, ha elviszzük a csapot a gyárrészleg felső szintjéről nyíló másik szobába, s a szerszámgéppel átalakítjuk a végét. Minthogy Claire-nek ezek után már nem sok szerepe van a játék során, komolyabb fegyvereit nem árt berakni a gyűjtőládába. Amint a bányarészlegben elzárjuk a gázt, ismét felbukkan Alfred a puskájával, majd a közjáték végén egy szakadékba zuhan. Vegyük fel a fegyverét, mire újabb videó következik, majd jön a következő főellenség.

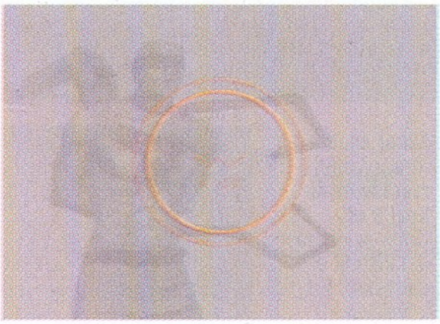


2. FŐELLENSÉG: NOSFERATU

Nosferatu kemény ellenfél, de csak akkor, ha nem vagyunk elég jó céllövők. Távcsöves puskával ugyanis hamar elintézhető. A gond az, hogy a fegyverben csak éppen elég lőszer maradt. Éppen elég ahhoz, hogy néhányszor eltaláljuk Nosferatu szívét, ami a széthasadt mellkasában dobog. Nagyon pontosan kell célozni, mert a mellkasáról lepattant golyók alig számítanak.

Nosferatu legyőzése után hőseink elmenekülnek a bányagéppel. Nem jutnak messzire...







CHRIS A KIKÉPZŐ KÖZPONTBAN

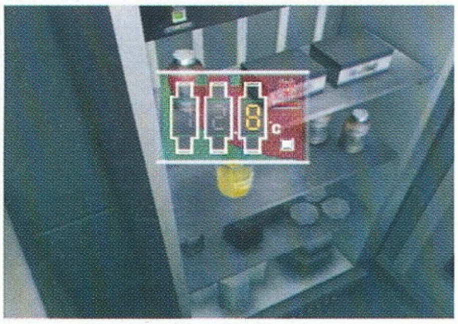
Chris kicsit elkésve érkezik meg a börtönszigetre, úgyhogy az egész helyet romos állapotban találja. Először Rodrigoval találkozik, aki – attól függően, hogy korábban hogyan bántunk vele – vagy csak szimplán meghal, vagy egészben nyeli le egy óriásféreg. Utóbbi esetben megküzdhetünk a hernyóval, és megmenthetjük. Ennek az „önzetlen" segítségnek az az értelme, hogy Rodrigo átadja nekünk Claire öngyújtóját, s azzal az első szobában megvilágíthatjuk a szobrot, mely művelet két géppisztolyt eredményez. A barlangból lift visz minket a felszínre, a szerelőműhelybe. A tanknál aztán már tudjuk, mit kell csinálni, hiszen Alfred nyitva hagyta a gépen nyomógomb fedelét, amivel szabaddá tehetjük az utat a repülőhangárba. Lent egy mentési helyet találunk, valamint az elemet, ami a szerelőműhely emelőjébe való. Továbbá egy zárat is, amihez egy alabárd formájú kulcs szükséges, melyet a korábban látott címerből lehet kinyerni. A szerelőműhelyben irány az emelet, ahol vegyük fel a vegyszeres-szekrény kulcsát. Utána menjünk át az irányítóterembe (ahonnan korábban a labor kameráját irányítottuk), majd pedig a balkonra. Utóbbi igencsak romos állapotban leledzik, s a sas-címer beleesik a csatornába.





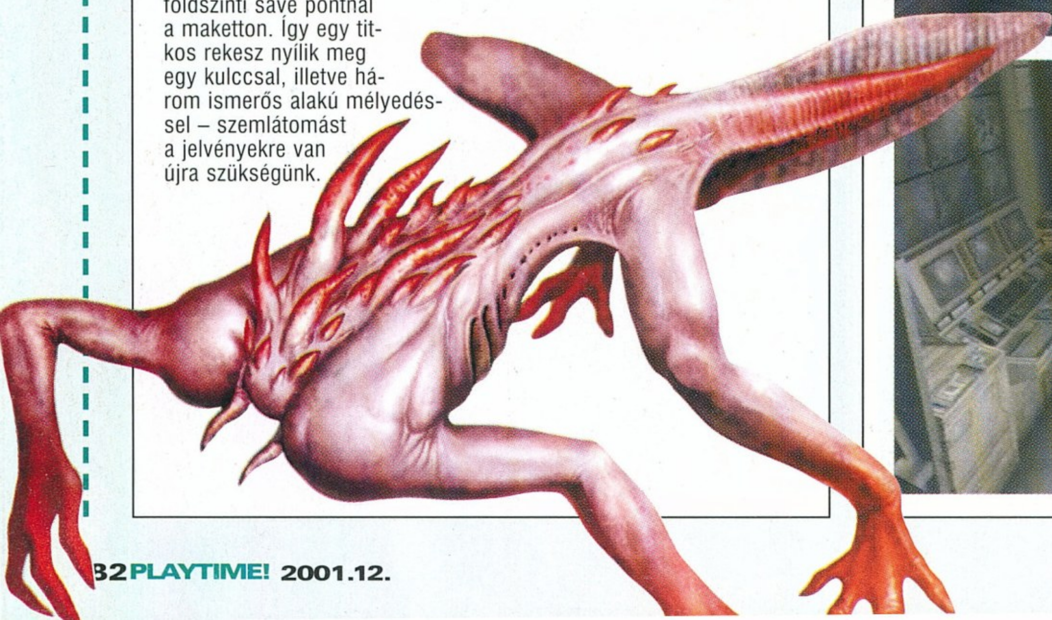
AZ ELSŐ KOMPONENS







Ekkor eljuthatunk a labor maradványaihoz, s ott Chris számára is találunk oldaltáskát. Ezt követően liftezzünk le a csatorna legalsó szintjére, ahol egy új lépcsőt találunk. Találunk továbbá egy shotgunt, amit levéve/visszarakva a foglalatra felnyithatjuk/visszazárhatjuk a lépcsőt. Egyelőre hagyjuk békén: inkább menjünk tovább a már korábban látott helyszíneken keresztül egészen a vegyszerraktárig, ahol használhatjuk a kulcsunkat a szekrényen. Az egyik iratból kiderül, hogy létesítmény elkészültének a dátuma egy olyan hőfokot eredményez, aminél az általunk keresett vegyszer színt vált, így állítsuk a hőmérsékletet 12.8-ra. Visszafelé a szikrázó ajtónál egy ajtógombra figyelhetünk fel a földön, amit felvéve Wesker hunterjei támadnak ránk. E kis incidensből megtanulhatjuk, hogy a kis mechanikus keresők sugarát ajánlatos elkerülni. Most ismét nézzünk el a lángoló laborhoz, illetve onnan a lezárt folyosószakaszhoz, ahol az ajtógomb segítségével a szerelőműhelybe nyithatunk be. A leszakadt palló azon részén, ahol még nem jártunk egy játéktankot találunk, amit rakjunk a helyére a földszinti save pontnál a maketton. Így egy titkos rekesz nyílik meg egy kulccsal, illetve három ismerős alakú mélyedéssel – szemlátomást a jelvényekre van újra szükségünk.



A MÁSODIK KOMPONENS



A „Turn Table" kulccsal azt a liftet tudjuk működtetni, amit a csatornán keresztül lehet megközelíteni, s ahol szikrázik az egyik ajtó. Az oda vezető úton a kapszuláknál Weskerbe botlunk, akinek hála, az egyik kapszula lakójával meg kell küzdenünk. A lifttel végül a főépület folyosójára tudunk feljutni, ahonnan szabad az út az udvarra. A kastély felé járhatatlan az út, ezért azt a liftet kell használnunk, amelyikkel Claire menekült el a híd felhúzása után. Tulajdonképpen ugyanazt az utat kell most bejárnunk a másik irányba. A híd gépházába kell eljutni (Claire a repülőhangár kulcsát szerezte meg ott), ahol úgy kell játszadoznunk az olajszintek csoportosításával, hogy végül a szükséges szintre álljon be (nagyon egyszerű, előbb-utóbb mindenképpen sikerül). Ezután leereszthetjük a hidat, és azon keresztül visszamehetünk a három jelvényért (áramtalanítsuk a panelt!). Ezután ismét a kiképző központban menjünk át azokon a szobákon, ahol Claire-rel a szekrényt nyitottuk ki: ez most egy rövidebb út a balkonos udvarhoz, ahonnan leereszkedhetünk a csatornába. Indítsuk be a ventilátort, ami elszívja a mérges gázokat, s így elmehetünk oda, ahol korábban a gránátvetőt találtuk. Az E felé nyíló ajtón menjünk be, s így két fontos dologra is ráakadunk: a polcról egy üveg vegyszert vehetünk le, az asztalon pedig Chris fegyveréhez való alkatrészek hevernek. A csatornához visszatérve liftezzünk, s a földszinti makettnél rakjuk be a jelvényeket a helyükre. A makett félrehúzódik, s egy létrán mászhatunk le, majd egy újabb főgonosz következik: a laborból kiszabadult albinoid.





Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 8964 forint ❑ példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

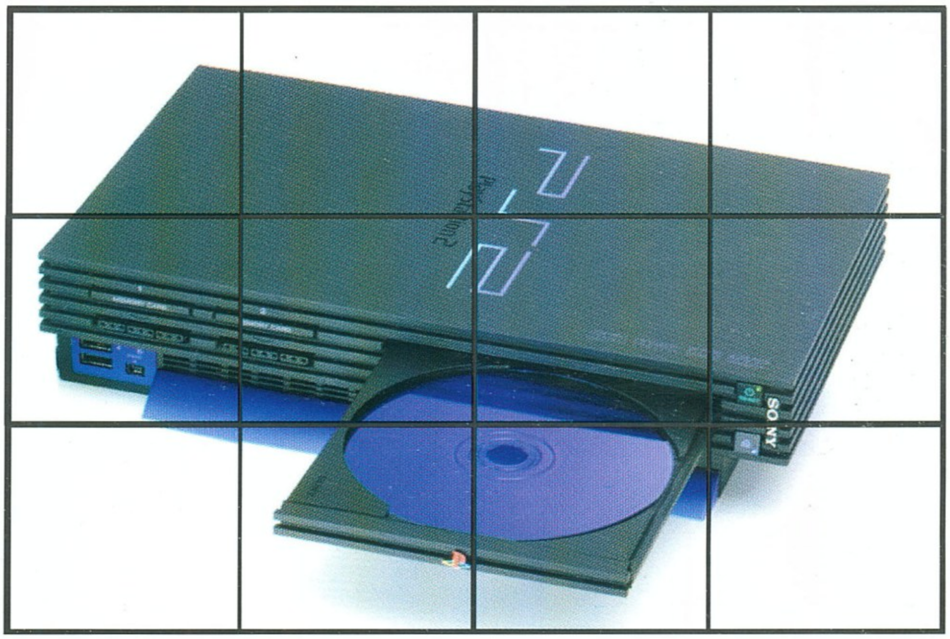
Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/11

Ha szerencséd van

EZ ITT A TE PS2-D!

Ha összegyűjtötted az első 12 számunkban található összes képrészletet és erre a sablonra felragasztgatva visszaküldöd a címünkre, hűséges olvasónkként szeretnénk hozzádvágni egy Playtime! pólót, és részt veszel a sorsoláson, melynek nyertese karácsonykor már ezzel a bébivel játszik.
Beküldési határidő: 2001.november 27.



A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 322 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
❑ példányban egy példány 322 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/6 számát:
❑ példányban egy példány 498 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/7 számát:
❑ példányban egy példány 498 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/8 számát:
❑ példányban egy példány 498 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

2001/11

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

4. FŐELLENSÉG: ALBINOID



Legutóbbi találkozásunk óta kissé megnőtt a szörnyeteg, de minthogy a vízből nem mászik ki, nem túl veszélyes. Inkább csak türelemjáték, hogy a partról mindig jól be tudjuk célozni, amikor épp arra úszik. A vízbe menni nem ajánlatos, mert ráz.

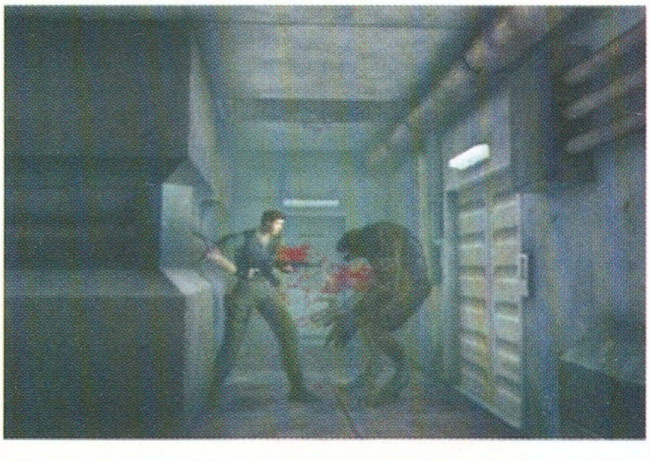
Az albinoid kinyírása után felvehetjük a címert, s a két vegyszerünkből alkotott eleggyel kiolvaszthatjuk belőle az alabárdot. Ezek után a csatornából magunkhoz vehetjük a shotgunt, s miután felhúzódott a lépcső, átvághatunk a csatorna vizén. A túloldali létra ugyanis pont arra a folyosóra visz fel minket, ahol az alabárdos zár – no és egy mentési hely is – van. (Ennél a mentési helynél vehetjük fel amúgy a Luger másolatot, aminek a bónuszok szempontjából van szerepe.) A megnyíló hangárban szerencsére még parkol egy tartalék Harrier, úgyhogy végül Chris is elutazik az Antarktiszra.



CHRIS AZ ANTARKTISZON



Az antarktiszi bázison talán már felesleges is magyarázni a járást: első utunk a mentési helyhez vezessen, ahol az alabárd egy újabb zárat nyit: a szekrényt, amiből egy papírnehezék kerül elő. A bánya alsó szintje feltöltődött jéggel, viszont felül mindenképp menjünk el oda, ahol Claire elállította a szivárgást, és vegyük fel a csapot. Benézhetünk a szerszámgéphez is, ahol egy duralumínium táskát találunk – zárva. (Ha Claire-rel majdan kinyitjuk, magnum lőszer kerül elő belőle.) A gyárrészlegben újonnan képződött jégtükrön keresztül könnyedén átkelhetünk a helyiség másik felébe, s az ajtón belépve ismét Wesker hunterjeibe botlunk. A folyosó végén használjuk a liftet, majd – ügyet sem vetve a következő teremre – menjünk egyenesen tovább, illetve a jeges folyosón azután rögtön be a következő mentési helyhez, ahol bekapcsolhatjuk az áramszolgáltatást (miután a csappal a helyére tekertük az érintkezőt). Vegyük magunkhoz az üres tűzoltó palackot (én egyszer jártam úgy, hogy ott felejtettem a fémdetektor megőrzőjében...), mivel szükség lesz rá a magnum megszerzéséhez. Menjünk tovább a jeges folyosón, s ismerős helyre lyukadunk ki (már a RE1-ből ismerősre). A piros folyosó végén vegyük ki a tigrisfej jobb, majd bal szemét (utána vissza is kell rakni őket), s így a jobbra/balra elforduló szobor mögül először is egy foglalat, majd némi magnum lőszer kerül elő. A foglalatot erősítsük fel a csapunkra, s ezzel visszaalakítjuk a végét eredeti formájára.



AZ ELSŐ KÉT ÉKKŐ





A piros folyosóról egy lifttel még lejjebb mehetünk, s egy hatalmas hangyabolyhoz érkezünk. A boly mellett egy rovarszárnyat vehetünk fel. Utána forduljunk jobbra, s átgyalogolva a hangyákon nyissunk be a raktárhelyiségbe. Itt a nagy kapszula melletti számítógépen a következő kódot üssük be (megtükrözve és megfordítva az alapkódot): AA, korona, szív, pikk. A megnyíló kis rekeszbe rakjuk be a papírnehezéket, mire a kapszula kinyílik – és kiesik belőle Alfred holtteste. Vegyük magunkhoz Alfred gyűrűjét, majd vegyük ki a követ a gyűrűből.

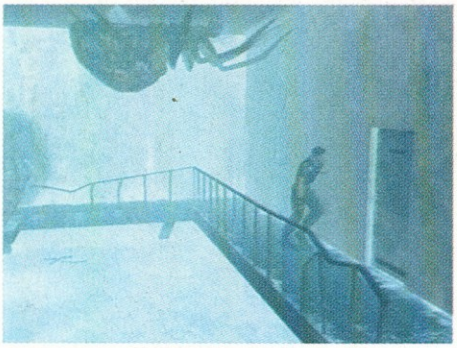
Mindezek után menjünk be a dupla ajtón (ott, ahol Wesker hunterei vadásztak ránk), töltsük fel a tűzoltó készüléket., majd liftezzünk feljebb, s eresszük le a csappal a medencét. Lemászva a medencébe egy kulcsra bukkanunk, s ahogy felvesszük, rögtön egy szörny támad ránk. Végezzünk vele, majd még mindig ugyanitt liftezzünk a másik lifttel lefelé. A lángba borult fegyverraktárnál használjuk a poroltót, s így a raktárból felvehetjük a magnumot.

Térjünk vissza a jégpáncéllal bevont gyárrészleghez, s az új kulcsunkkal működtessük a darut: a jég alól így Nosferatu hulláját emeljük ki, aki – mint kiderül – tulajdonképpen Alfred és Alexia apja volt. Hanem a hullával együtt valami más is kiszabadul a jég alól...



5. FŐELLENSÉG: AZ ÓRIÁSPÓK

Bár lehet, hogy a pókot nem is szánták az alkotók főgonosznak, hiszen nem elég, hogy gyenge, de el is lehet menekülni előle. Ha nem kívánunk vele foglalkozni, csak egyszerűen vegyük fel Alexander lepottyanó ékszerét, és abból is operáljuk ki a követ.







STEVE MEGMENTÉSE



Itt az ideje, hogy szétnézzünk a körhintás kis kertben, aminek eddig még csak a csücskét láttuk (a jeges folyosó előtt). A vízből, illetve a kút mellől újabb rovarszárnyakat vehetünk fel, majd belépve a dupla ajtón megint úrrá lehet rajtunk a déja vu érzés. A lépcső mögött találjuk Claire-t valami zöld trutymóba ágyazva, amiből késsel tudjuk kivágni (ha nem lenne nálunk kés, találunk egyet feljebb, a keresztbe futó átjárón). Amennyiben Claire dögrováson lenne a Nosferatuval történt találkozása miatt, lehet, hogy gyógyszert kell neki szerezni a fegyverszobából. (Ha van kék növény a ládában, talán az is megfelel, mert úgy önmagát gyógyíthatja.) Mindenesetre amikor végre megtörténik a várva várt találkozás, nem sokáig marad együtt a testvérpáros: erről Alexia gondoskodik. Miután elválasztotta hőseinket, Steve hangját (pontosabban üvöltését) hallani, akit Claire mindenképpen meg akar menteni. A ládánál – ha kell – gyógyítsuk magunkat, majd mindent pakoljunk ki, kivéve Claire alapfegyverét (egy tár lőszerrel), illetve ami még fontos: legalább egy, teljes gyógyulást biztosító cuccal induljunk tovább. A csápok mellett (ha elég távol vagyunk tőlük) simán elrohanhatunk, s így a börtönrészlegbe érkezünk. Az ágyú mellől vegyük fel a vészhelyzetre vonatkozó aktát, majd fordítsuk lefelé az ágyú csövét. Utóbbi mozzanat két dolgot eredményez: egy kristálygolyó gurul elő, illetve beindul egy csapda. Ezt a kettőt társítanunk kell egymással, vagyis roppant fürgén be kell mennünk a prés alá, s ott el kell helyeznünk a golyót. A kristályban ugyanis egy kulcskártya van beágyazva, amit azután – szintén nagyon fürgén – ki is kell vennünk a prés alól. A börtönfolyosóról nyílik a szoba, ahol azután a kártyát használnunk kell, s egy hosszú folyosó végén végül ráakadunk Steve-re.



6. FŐELLENSÉG: STEVE

Alexia ugyanazt a sorsot szánta Steve-nek, mint az apjának, úgyhogy a legjobb barátunk egyik pillanatról a másikra a legnagyobb ellenségünk lesz. Steve kivételesen szemét főgonosz, ugyanis elpusztíthatatlan. Azonnal meneküljünk, mihelyt megkapjuk az irányítást: még így is valószínűleg kétszer megcsapkodja Clairet a bárdjával. (Mivel egy-egy csapást csak teljes energiával lehet megúszni, azért kell ide minimum egy teljes gyógyításnyi adag.) Ha sikerül kimenekülnünk a teremből, látszólag csöbörből vödörbe jutunk, mert Alexia csápja kapja el hősnőnket. Stevenek még sikerül egy pillanatra felülkerekednie önmagán, s ezért Claire helyett végül a csápot csapja szét – mire Alexia habozás nélkül megöli a teremtményét.



7. FŐELLENSÉG: ALEXIA 1



Közben Chrisszel is továbbfolynak az események. Akaratlanul is tanúja lesz Wesker és Alexia csatájának, majd amikor észreveszik őt, neki kell megküzdenie Wesker helyett az ördögi nőszeméllyel. Itt Alexia még nem túl kemény falat: szép lassan járkál, és jól kiszámítható, hova fogja szórni a tűzfalait. Kellő türelemmel akár pisztollyal is legyőzhetjük. Amikor Alexia a csata kezdetekor átalakult, a nyaklánca leesik: miután kifeküdt, azt kell megkeresnünk. Ebből is vegyük ki a követ, s így már három kövünk van. Menjünk fel a lépcsőn a festményhez, s illeszszük bele a köveket. Ezzel természetesen egy titkos átjárót nyitunk



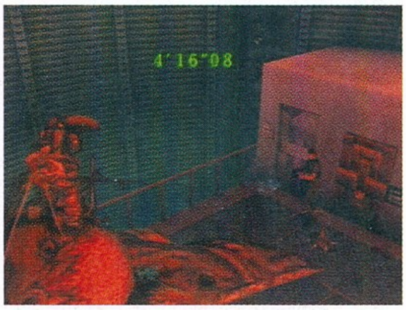
KULCS AZ ÖNMEGSEMMISÍTÉSHEZ





Az Y alakú folyosó két vége egy-egy ugyanolyan szobát zár közre, mint amilyent a kastélyban láthattunk. A dupla ajtónál balra egy mentési ponthoz is benézhetünk, s ott az asztalt átkutatva egy kulcshoz jutunk. Ezzel a kulccsal megnyithatjuk az átjárót a hallból a piros folyosó felé, vagyis ha lekapcsoljuk az áramot, akkor is el tudunk jutni a tigrisfejhez a főkapcsolótól. Ez pedig azért lényeges, mert áram nélkül nem fordul el a szobor, s mindkét szemét kiszedhetjük. A piros és a kék kő hasonló célt szolgál, mint korábban a két hangyafigura: vagyis itt is átvihetjük Alexia zenedobozából a lemezt Alfredéba, minek hatására egy létrát nyerünk. Fent a nagy asztalon a korábban talált szárnyakhoz találunk egy testrészt is, s így már szinte egy teljes szitakötőt rakhatunk össze. A negyedik szárnydarabot az Y folyosó dupla ajtaja mögött leljük meg: használjuk a szobában a liftet, majd nyissuk ki a hibernáló ágyat. A szoba másik ajtaján távozva a már látott csápos folyosóra jutunk: kellő óvatossággal a csápokat akár késsel is elkergethetjük. Mielőtt Claire keresésére indulnánk, érdemes visszamennünk a ládához, s a legjobb fegyvereket illetve a lehető legtöbb gyógyszert magunkhoz venni, mert a végjáték következik.

8. FŐELLENSÉG: ALEXIA 2-3





A Steve-et gyászoló Claire, beszorult egy zsilipajtó mögé, ami csak vész esetén nyílik fel, ezért kell tulajdonképpen beindítanunk az önmegsemmisítő rendszert – a szükséges aktát szerencsére Claire ki tudja csúsztatni az ajtórésen. Vegyük ki a mappából a kódkártyát. Az önmegsemmisítő rendszer számítógépéhez a szitakötő segítségével férhetünk hozzá – a börtön végéből a hangyaboly tetejéhez visz az utunk, s ott találjuk a kérdéses helyiség bejáratát. A kártya leolvasása után a gép kódot kér ami – mily meglepő! – azonos a T-vírus nevével, vagyis „Veronica". A rendszer szerencsére jól működik, s a gépteremből kilépve nyomban Claire fut felénk, de azért természetesen nem távozhatunk csak úgy hipp-hopp.

Mielőtt Alexia lelökné a mélybe Clairet, azonnal célozzuk be, és lőjünk bele egyet. Erre átalakul valami borzalmas lárvává, és minden tudományát beveti ellenünk: savat köpköd, apró férgeket uszít ránk, stb – szóval vegyük elő a legdurvább fegyvereinket. Noha elméletileg a vész esetére fenntartott rakétavetőnek idő kell a töltődéshez, valójában azt nézi a játék, mennyire gyengítettük le az ellenfelünket, szóval minél intenzívebben támadjunk. Egy idő után Alexián újabb átalakulás megy végbe, s hatalmas szitakötővé változik: ekkorra töltődik fel a Linear Launcher, amit nyomban vegyünk fel, és használjunk is. (Ezzel a fegyverrel first person módban kell célozni.) Noha elég mindössze egy találatot bevinnünk, mégsem túl könnyű a dolog, lévén Alexia össze-vissza repked, és persze nem feledkezik meg a köpeteiről.

Siker esetén azonban hátradőlhetünk a fotelünkben, mert már csak egy közjáték következik Chris és Wesker főszereplésével. Jóllehet ez inkább már a Resident Evil 4 prológusának tekinthető, semmint a befejezésnek…



SYPHON FILTER 3 VÉGIGJÁTSZÁS

1. KÜLDETÉS HOTEL FUKUSHIMA

Ügynök: Gabe Logan

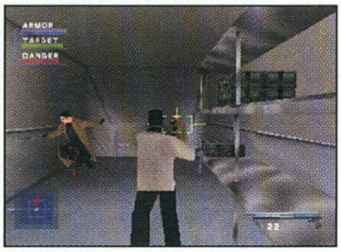
A koncepciós perük előtt két héttel Lian és Gabe a kínai hadsereg egy lázadó csoportját követték Tokióba, akik feltételezhetően Syphon Filter vírust akartak szerezni céljaik eléréséhez. Ennek érdekében jött létre a találkozó a Fukushima Hotellel szemben, ahol a lázadók vezére, Shi-Hao és a legmagasabb rangú tisztjei kapcsolatba léptek a JRA-val, egy japán terroristaszervezettel.

Feladatok:
- Lőállást foglalni a 413-as szobában
- Likvidálni Shi-Haot és a hadnagyait
- Találkozni Liannal a hotel előtt
(- Megmenteni a V.I.P. túszt)

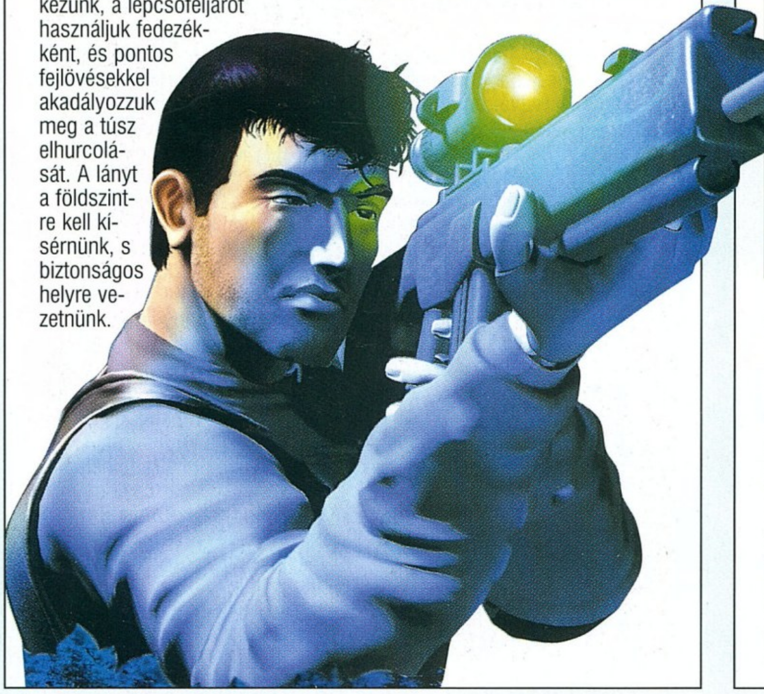


Kritériumok:
- Civil áldozatok kerülése

Ha kultúráltan akarunk bejutni a szobánkba, kérjük el a recepcióstól a 413-as kulcsot, és úgy liftezzünk fel. A szoba a folyosó legvégén van, a mesterlövészpuskánk pedig azon belül a fürdőszobában. A rosszfiúk a szemközti házban tanácskoznak. Húzódjunk fedezékbe az ablak valamelyik oldalán vagy a párkány takarásában, s onnan előbujkálva lássunk hozzá a terroristák likvidálásához – amint azok észlelik a támadásunkat, viszonozzák a tüzet. A terroristák roppant gyorsan reagálnak, s a célpontok eliminálása után kissé megnehezítik a távozásunkat: visszafelé a lépcsőn vagyunk kénytelenek lemenni. Amint módunk van rá, a hangtompítós stukkerünket cseréljük le zsákmányolt pisztolyra vagy shotgunra. Amikor a kínai nagykövet túszul ejtett lányához érkezünk, a lépcsőfeljárót használjuk fedezékként, és pontos fejlövésekkel akadályozzuk meg a túsz elhurcolását. A lányt a földszintre kell kísérnünk, s biztonságos helyre vezetnünk.







2. KÜLDETÉS COSTA RICAN PLANTATION

Ügynök: Gabe Logan



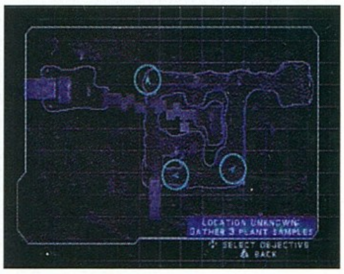
Gabe és Lian 1999 augusztusában került elsőként kapcsolatba a “Syphon Filter üggyel”, mikor is felettesük egy másik ügynök megsegítésére küldte őket az ismert nemzetközi terrorista, Erich Rhoemer titkos ültetvényére Costa Ricán.

Feladatok:
- Találkozni Ellis ügynökkel
(- Megszerezni a minták edényét)
(- Begyűjteni három mintát)
(- Leadni az ültetvény koordinátáit)
(- Semlegesíteni az ellenség helikopterét)
(- Kiszabadítani két szolgát)
(- Távozni az alternatív kiúton)

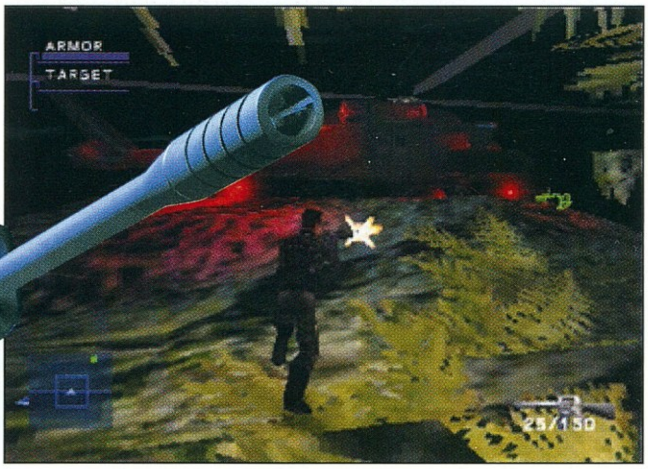


Kritériumok:
- Megvédeni Liant

A szerencsés megérkezés után körültekintően kell haladni az erdőben, mindenfelől – még a fák tetejéről is – katonák lőnek ránk. Még veszélyesebbek az automata ágyúk: ezek közül az elsőt Lian füstöli ki, de ezzel ki is fogy a gránátokból, úgyhogy a többit nekünk kell. A Syphon Filter 1-ből már ismerhetjük a Costa Ricán történteket, úgyhogy Ellis ügynököt természetesen nem tudjuk megmenteni. A munkát viszont folytatni kell: bizonyítékokat kell gyűjtenünk a felgyújtott ültetvényről, s eközben a bázis számítógépét felkeresve le kell adnunk a koordinátánkat, illetve semlegesítenünk kell az ellenség helikopterét. A helikopter-leszállót a középső épületegyüttesen áthaladva találjuk meg, s az épületben a szükséges számítógépre is ráakadhatunk. Az ültetvényen nyilvánvalóan nem kábítószert termeltek, ezért mintákat kell venni a még fel nem gyújtott növényekből. A mintákat speciális tárolóedényben lehet csak szállítani, amit a nyugat felé vezető átjáróban kell keresnünk. Ugyanott egy aknakeresőt is találhatunk, ami a későbbiekben nélkülözhetetlen lesz. Három helyről kell mintát venni, s ha már arra járunk, ki kell szabadítanunk két szolgát. A kiút az északi barlangbejáratnál kissé rázós: az aknamezőn nagyon óvatosan lépkedjünk, mert a kereső mindig csak a legutolsó pillanatban jelzi (a kis radarunkon) a veszélyt.



■ A növényminták helyei



3. KÜLDETÉS C5 GALAXY TRANSPORT

Ügynök: Gabe Logan

Rhoemer egyik laboránsától, Elsa Weissengertől Lian megtudta, hogy Rhoemer már korábban egy repülőt készíttetett elő a menekülséhez. Kiadta a parancsot az ültetvényen dolgozók legyilkolására, és felhordatta a gépre az összes kivonatot, amit a termesztett növényekből nyertek.

Feladatok:
- Megállítani Rhoemert



Kritériumok:
- A pilótának sértetlennek kell maradnia

Felettese parancsa ellenére Gabe még "elcsípi" Rhoemer gépét. Küzdjük el magunkat a pilótafülkéig, ahol aztán Rhoemer – kihasználva a zűrzavart – a gép farkába rohan vissza, és magára ölt egy különleges (az Ügynökég eszköztárából származó) páncélt. A fülkében keressük meg a rakteret nyitó kapcsolót, és mindenképp vegyük fel az ezzel szomszédos raktérben az UAS-12 shotgunt. Megölni ugyanis nem lehet Rhoemert, viszont ez utóbbi fegyverrel folyamatosan tüzelve kilökhetjük a gépből.





4. KÜLDETÉS PUGARI GOLD MINE

Ügynök: Lawrence Mujari



1984-ben Mujari az Afrikai Nemzeti Tanács katonája volt, s az apartheid ellen harcolt Dél-Afrikában: ekkor került kapcsolatba az Ügynökséggel, illetve a Syphon Filter vírussal. Augusztus 27-én két társával együtt egy szabotázsakció során behatolt a Pugari aranybányába.



Feladatok:
- Kiszabadítani a rabszolgákat
- Begyűjteni a ledobott robbanószert
- Berobbantani a 411-es bányát
(- A 411-es bánya dolgozóinak megvédése)
(- Dejesus kiszabadítása)
(- A művezető kivallatása a beteg munkásokról)

Kritériumok:
- Meg kell védeni a rabszolgákat

Az ejtőernyővel lehetőleg a járőr háta mögött landoljunk a nagy daru tetején, így az őrt zajmentesen likvidálhatjuk, és a lenti katonákkal is szép sorjában végezhetünk. Utána ugorjunk át a daru karjáról a sziklára, ott vár ránk a robbanóanyag. A bánya őreinél kihasználhatjuk a közelükben lévő robbanóanyagos hordókat. A rabszolgáktól tudomást szerezhetünk bizonyos beteg munkásokról, akiket karanténba zártak. A szolgákat ezután a kelet felé vezető folyosón kell végigvezetni. A kis hídnál mindkét oldalról veszély fenyeget, úgyhogy óvatosan előbujkálva likvidáljuk az őröket. Minthogy az egyik társunkat időközben elkapták, a Dejesust kísérő őrt egy fejlövéssel minél hamarabb likvidáljuk. A szabadító akció után igyekezzünk vissza a bányagéphez, és a terem közepén elhelyezve a robbanóanyagot, robbantsuk be a bányát.

5. KÜLDETÉS PUGARI COMPLEX

Ügynök: Lawrence Mujari

Mujarin hirtelen katonák ütnek rajta, s a tűzharcban találat éri a bekészített robbanóanyagot. Mujari ott is hagyná a fogát, de a társa, Smith szerencsére időben beindította a csillék energiaellátását.

Feladatok:
- Távozni a bányából, mielőtt beomlana
- Kiszabadítani a rabszolgákat
- A művezető kivallatása a beteg munkásokról
(- Aktiválni az átjátszó állomást)
(- Befejezni Smith küldetését)



Kritériumok:
- Óvni a szolgák és a csapattársak életét

Azonnal rohanjunk a csillékhez, és a kart meghúzva szálljunk fel az első kocsira. A keresztgerendák miatt hajoljunk le – közben már előre becélozhatjuk a sín végénél posztoló őrt. Hallgassuk ki a következő épületben a művezetőt, s haladjunk tovább. Módszeresen (fejlövésekkel) likvidáljuk a komplexum őreit. Ahol a "padló" alól lövöldöznek, ott van az átjátszóállomás főkapcsolója, amire Smithnek, a társunknak szüksége van. Habár minden igyekezetünk ellenére sem tudja elküldeni a komplexum számítógépének adatait: a szemünk előtt repül ki a bányaépület egyik ablakán. Pedig már csak egy W-t kellett volna leütnie a billentyűzeten; ezt nekünk kell tehát megtennünk helyette. Utána lent találkozunk Dejesussal, s néhány golyóálló-mellényes katona likvidálását követően leliftezhetünk a lezárt bányaszakaszhoz – jóllehet már nem segíthetünk a betegeken...





6. KÜLDETÉS KABUL, AFGHANISTAN

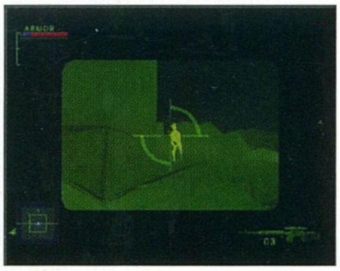
Ügynök: Lian Xing

Lian 1987-ben találkozott Gabe-bel. Akkoriban a kínai titkosszolgálat megbízásából végzett megfigyeléseket Kabulban: a szovjet parancsnok, Uri Gregorov csapatait követte. Minthogy Gabe megmentette az életét, együttműködött az amerikaival.

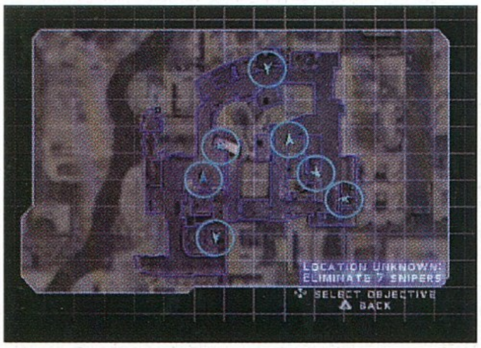


Feladatok:
- Likvidálni hét orvlövészt
- Dokumentálni Gregorov csapatmozgásait
- Felrobbantani a fegyverraktárt
- Elterelni az oroszok figyelmét Logan konvojáról
- Megszerezni az orosz csodafegyvert
(- A város főterén várakozni a helikopterre)
(- Megvédeni a helikoptert)





Az orosz csodafegyver képes átlátni és átlőni a falakon, ezért jelentősen megkönnyíthetjük a dolgunkat, ha annak a begyűjtésével kezdjük a küldetést. A térképen megjelölt helyen, egy földalatti bunkerben lelünk rá a csapatmozgásokat nyilvántartó térképre. Ezt természetesen le kell fényképeznünk, s minthogy az oroszok fegyverraktára is ebben a pincerendszerben található, távozásunkkor azt egyben fel is robbanthatjuk. Számos helyre lepakolhatjuk a bombánkat, csak előbb bizonyosodjunk meg róla, hogy merre van egy felfelé vezető nyílás, mert az egész pincerendszer be fog robbanni. A robbanás egyben el is tereli a szovjetek figyelmét Loganékről. Miután végeztünk mindennel, beleértve a városban tanyázó hét orvlövészt is, a romos busz tetején kell várnunk a helikopterünket, amit azonban az ellenség tűz alá vesz. Haladéktalanul végeznünk kell a három aknavetővel: használjuk a csodafegyvert.



■ **Az orvlövészek állásai**

7. KÜLDETÉS S. S. LORELEI

Ügynök: Gabe Logan

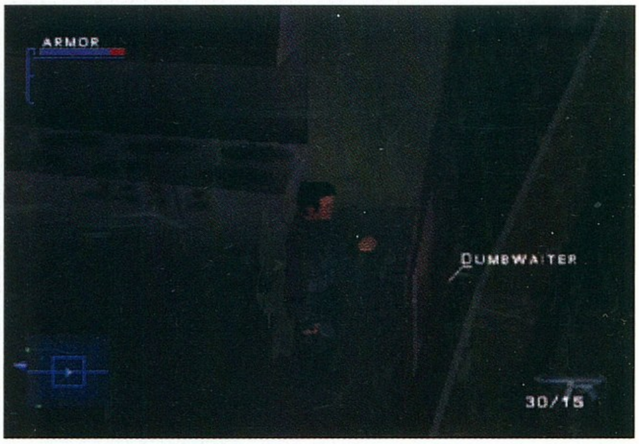


Mialatt Lian Washingtonban tanúskodik, Gabe Dublinban folytatja a munkáját, s az MI6-os kapcsolatával, Maggie Powersszel egy újabb szállítmány Syphon Filter vírus nyomába ered. A vírusnak természetesen nem szabad célba érnie, s ehhez még a kikötőben, illetve a teherhajón közbe kell lépni.

Feladatok:
- Robbanóanyag elhelyezése az elülső, a középső, és a hátsó raktérben
- Megszerezni a rakományjegyzéket
- Ellopni a bizonyítékként szolgáló videofelvételt
(- Álbombát telepíteni)
(- Belopózni a kapitány kabinjába)
(- Likvidálni a kapitányt)

Kritériumok:
- Mielőtt elhagynánk a rakteret, a bombáknak a helyükön kell lenniük

Helyezzünk el bombákat az előre kitervelt három helyre, majd figyelem elterelőnek egy álbombát a gépházban. Kis közjátékból tudjuk meg, hogy feljebb vezető lépcsőt lezárták. A szakácsot nem muszáj megölnünk: lövöldözés helyett inkább szép csendben keressük fel a konyhát, és használjuk az ételliftet. A kapitány szobájából lopjuk el a rakományjegyzéket, és öljük meg a kapitányt, aki balszerencséjére épp visszatér a kabinjába. Az egyel lejjebb levő szinten a térkép már jelzi is, hol kell keresnünk a biztonsági rendszer videofelvevőjét: vegyük ki belőle a kazettát, és térjünk vissza a kiindulóponthoz. A folyosókon figyeljünk: az ellenség előszeretettel próbál meg a hátunk mögül támadni. Maggie segít nekünk távozni a raktérből, de előbb nekünk kell segítenünk rajta, s a lehető leghamarabb le kell szednünk a rátámadó gazfickókat. Logan automatikusan egy kedvező lőállást foglal el, de vigyázzunk: néhány rosszfiút csak jobbra kihajolva fogunk észrevenni.





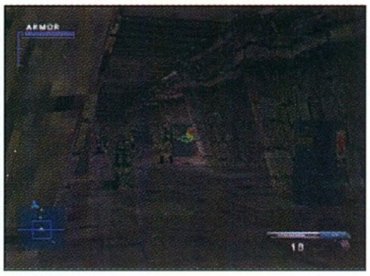
8. KÜLDETÉS AZTEC RUINS

Ügynök: Lian Xing

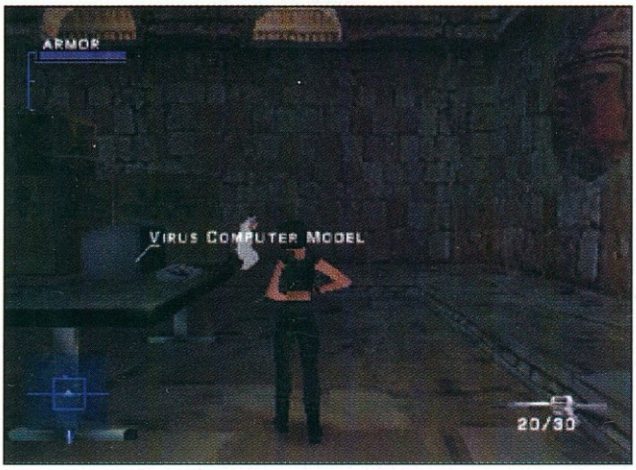
Lian elbeszélése nyomán ismét Costa Rica a helyszín, ahol hősnőnknek a Rhoemer által munkára kényszerített tudósokat kell kiszabadítania. Az Ügynökségnek szüksége van rájuk, hogy megtudják, min dolgoztak.

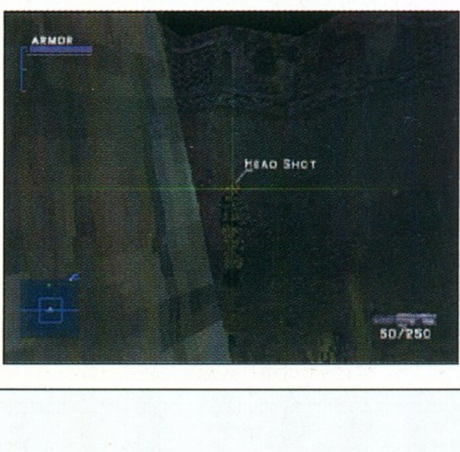
Feladatok:
- Kiszabadítani a hat fogva tartott tudóst
- Letölteni a vírus számítógépes modelljét
- Mintát szerezni a vírusból
(- Megsemmisíteni a bázis 7 számítógépét)
(- Robbanóanyag keresése a cellaajtókhoz)
(- Kiszabadítani Dr. Weissingert és Dr. Freidet)
(- Felkutatni a leletet)

Kritériumok:
- Óvni a tudósokat



A kiindulópontnál a jobb oldali járatot válasszuk, majd a verembe esett katona után balra kanyarodjunk. Másszunk feljebb, végezzünk a két őrrel, majd a következő elágazásnál egyenesen menjünk tovább az ellenőrzési pontig. Később a ládákon keresztül tudunk kimászni a szabad ég alá, ahonnan egy katonáktól hemzsegő folyosóhoz lyukadunk ki. Itt az a megoldás, hogy óvatosan kihajolva a fedezékből a robbanóanyagos hordókba lövöldözünk. Erről a folyosóról nyílik egy nagy terem, ahol megtaláljuk a központi számítógépet. Ennek meghackelése után elkezdhetjük a számítástechnikai eszközök megsemmisítését, illetve a tudósok kiszabadítását. Amikor a felszínre érkezünk a barlangátjárón keresztül, a légitámadás zaját kell kihasználnunk, hogy észrevétlenül likvidálhassuk az őröket – különben szinte lehetetlen átjutni a tisztáson. Két feljáró van: mindenképp okosabb azt használni, ahol a H11 fegyvert vehetjük fel, amit rögtön be is vethetünk. Ezután Elsa Weissinger kiszabadítása következik, illetve a többi tudósé – utóbbiak cellájához azonban robbanóanyag szükséges, amit a pálya legvégső pontjánál találunk meg. Majdnem ugyanott van a vírusminta is, illetve az utolsó számítógép. Az egyik tudós itt egy verem mellett ácsorog: ne felejtsünk el lemenni a fontos leletéért.

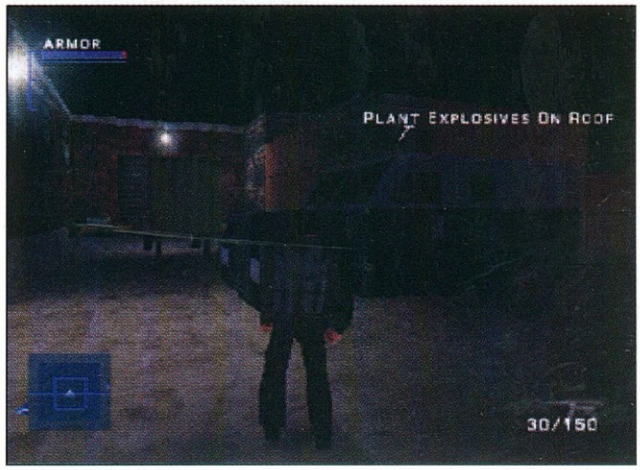




9. KÜLDETÉS WATERFRONT

Ügynök: Gabe Logan

Gabe számára újabb problémák merülnek fel a dublini kikötőben: mialatt ő elhelyezte a bombákat az S.S. Loreleien, az IRA terroristái megtámadták az MI6 ügynökeit. Valahogy tudomást szereztek a Konzorcium mesterkedéséről, és néhány teherautónyi Syphon Filter vírust kirámoltak a hajóból.

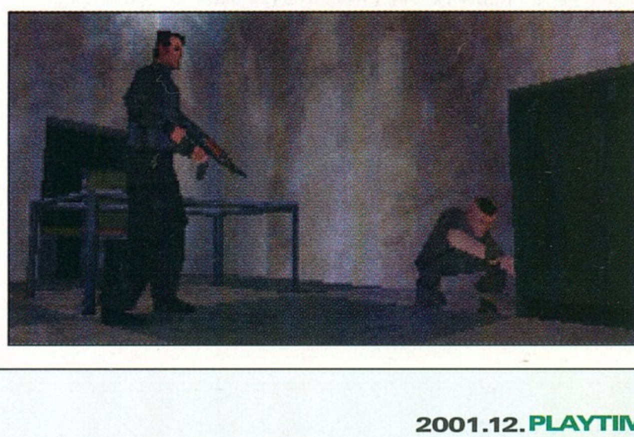


Feladatok:
- A négy teherautó nem hagyhatja el a kikötőt
(- Kitörni a bezárt raktárból)
(- Ellopni az IRA dokumentumait)

Kritériumok:
- Óvnunk kell Maggiet és az MI6 embereit

Indulásnál azonnal váltsunk manuális célzásra, és fejlövéssel likvidáljuk az érkezésünkre megjelenő terroristát – vagy lőjük ki mellette a hordót. Utána rohanjunk az első teherautóhoz, miközben Maggie fedez minket. Gyorsan helyezzük el a bombát a tetején, majd siessünk vissza Maggie-hez, mert nem tart ki sokáig. Követve őt csapdába esünk. A bezárt raktárba gránátokat hajigálnak, úgyhogy mihamarabb célozzuk be a másik kijárat melletti robbanóanyagos hordókat... Miután kitörtünk, előbb jobbra fordulva intézzük el a következő teherautót, s csak utána menjünk a másik irányba, ahol Maggie-vel, és az egyik ügynökével, Russellal találkozunk. Hozzá kell jutnunk az IRA dokumentumaihoz, amit egy széfben őriznek, s ezért testőrködnünk kell a "mackós" Russell mellett. A széf kirámolása után ismét a hordós trükkel nyissunk kijáratot a raktár keleti oldalán. Rögtön az épület mellett találjuk a következő teherautót. Mellesleg mögötte egy Spyder géppisztolyt vehetünk fel, ami a következő szakaszon igen jól jön – az alagúton keresztül érkezünk meg az utolsó kocsihoz...





10. KÜLDETÉS DOCKS FINAL ASSAULT

Ügynök: Gabe Logan



Még mindig maradt két veszélyes rakományú teherautó a kikötőben, és Gabenek fogalma sincs hol kell őket keresni. Maggie csapata szétoszlik, hogy átfésüljék a kikötőt. Ennek során az egyik legjobb ügynöke orvlövészek kereszttüzébe kerül.



Feladatok:
- Megállítani a teherautókat
- Megkeresni Nigelt
(- Fedezni Nigelt)



Amint a térképünk is jelzi: Nigelt az első beugróban találjuk balra. Ha megvan, fedeznünk kell a konténerek között, és nem szabad elszakadnunk tőle. Így találjuk meg a legutolsó teherautót, amit azonban állítólag nem szabad felrobbantanunk. Mondja Nigel, de csak azért, mert ő az IRA "téglája". Miután ez kiderült, igyekezzünk utána, és távolról, egy fejlövéssel végezzünk vele.

12. KÜLDETÉS THE BEAST



Ügynök: Gabe Logan

Lian elterelő hadműveléte tökéletesen bevált: a teherautó gond nélkül beért Kabulba. Azonban ekkor szovjet csapatok jelennek meg, s ami még nagyobb gond: egy T-64-es tank is.

Feladatok:
- Elpusztítani a tankot, mielőtt még a kocsi közelébe érne



Kritériumok:
Az egész konvojnak túl kell élnie a küldetést

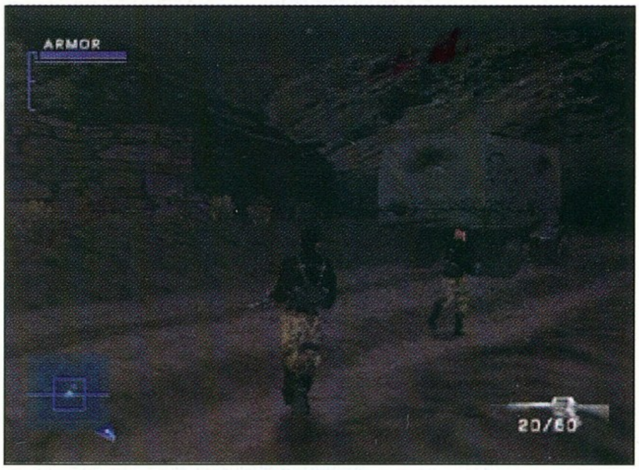
A megjelenő katonák elől húzódjunk a házsarkok fedezékébe – ha kell, a teherautó mögött találunk golyóálló mellényt. A főtéren már más taktika válik be: folyamatosan mozogjunk, és szedjük le sorban a mindenfelől előbukkanó fazonokat. Szerezzük meg a robbanóanyagot az oszlopos homlokzatú ház aljából, s tartsunk ki, ameddig meg nem jelenik a tank. Siessünk a közelébe, hogy ne tudjon felénk fordulni a löveggel, majd amikor megáll a téren, rakjuk le melléje a robbanóanyagot. (A fegyverek között kell keresni.) Fussunk biztonságos távolságba (továbbra is kerülve a löveg tűzvonalát), és használjuk a detonátort.



11. KÜLDETÉS CONVOY

Ügynök: Gabe Logan

Gabe 1987-ben, Afganisztánban ismerte meg Bentont (a későbbi főnökét az Ügynökségnél). Egy ENSZ konvoj kíséretével voltak megbízva, amit megtámadtak az afgán lázadók. Csupán egy működőképes teherautó maradt, és három ember. Benton vezetett, Gabenek kellett eltakarítania az ellenséges erőket, Ellis pedig tűzszerész munkát végzett, merthogy az út el volt aknásítva.



Feladatok:
(- A konvojt Kabulba kísérni
(- Semlegesíteni az aknavetőket a romok között)
(- Eltávolítani az útakadályt)
(- Végezni az orvlövésszel)
(- Hatástalanítani a híd alatti bombát)
(- Fedezni az aknát felszedő Ellist)
(- Végezni a völgy orvlövészeivel)
(- A konvoj közelében maradni a völgybenÍ)
(- Eltávolítani a városkapu útakadályát)



Kritériumok:
- Ellisnek túl kell élnie a küldetést
- A teherautót meg kell védeni

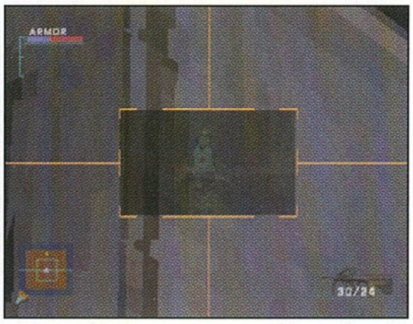
Miután végeztünk a támadók első hullámával, az út bal oldalán keressük meg a lejáratot a földalatti alagútba, mely elvezet minket kastély romjai közé, ahol az utat őrző aknavetőket találjuk. Végezzünk a katonákkal, s térjünk vissza a teherkocsihoz. Hamarosan egy útakadályba ütközünk: Ellis robbantja fel az egyik, mi a másik oldalát. A kis hidat természetesen aláaknázták: először vonjuk ki a forgalomból baloldalt az orvlövészt, s csak azután vegyük le a bombát a híd alól. Védjük meg Ellist, akinek egy aknát kell hatástalanítania, majd kerüljünk a völgyben tanyázó orvlövészek hátába. Miután elvettük az egyikük puskáját, azonnal használjuk is azt, és szedjük le az Ellisre támadó katonát. Ezután rohanjunk vissza a teherautóhoz, mert jó pár támadótól kell megvédenünk. Hogy ne lőjék szitává Ellist, mindenképp maradjunk a közelében, s ezzel osszuk meg az ellenség figyelmét. Nem árt folyamatosan mozogni, s mondjuk pisztolyt használni. Minthogy ez elég rázós menet, utána jól jön a sziklánról a mellény. Az út végén még egy hasonló támadásra számíthatunk, ami után robbantsuk fel az utolsó útakadályt.



13. KÜLDETÉS AUSTRALIAN OUTBACK

Ügynök: Lian Xing

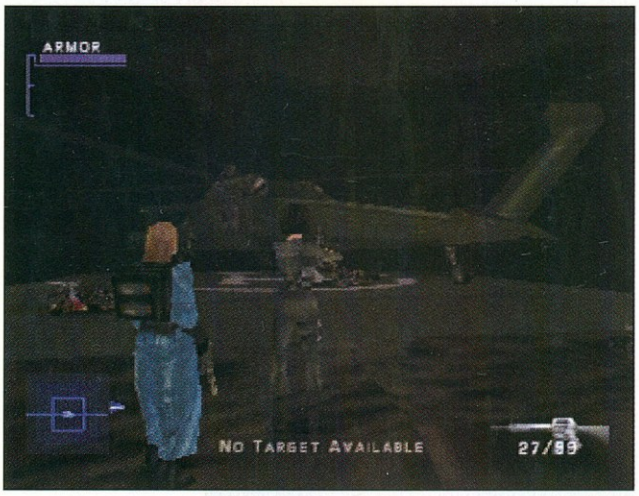
Az S.S. Loreleiről elhozott rakományjegyzékből kiderült, honnan származik az újabb szállítmány vírus: egy ausztrál kísérleti telepről. A számlákon Dr. Elsa Weissinger aláírása látható, így ő nyilván tudja, ki áll az ügylet mögött. Ebből adódik a feladat: elrabolni őt.

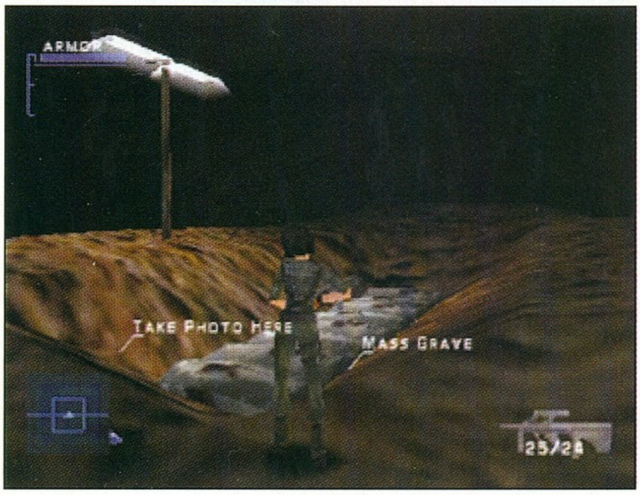


Feladatok:
- Fotóval bizonyítani a népirtást
- Szabotálni a műholdvevő antennát
- Az első két pont végrehajtása után kiszabadítani Dr. Weissingert
(- Likvidálni a doktornőt őrző négy katonát)
(- Összeszedni az ellenszérum három összetevőjét)

Kritériumok:
- Megvédeni Dr. Weissingert
- Csakis az első két pont végrehajtása után szabad Dr. Weissingerrel kapcsolatba lépni

Lian nagyon okosan magánál tartotta az orosz csodafegyvert, így a tömegsír megközelítése, illetve az antenna megmachinálása nem lehet gond – a térképen jelölve van a helyük. Mielőtt Dr. Weissinger sátrába lépnénk, gondosan elimináljuk az őröket. Ekkor tudomást szerzünk még életben lévő "kísérleti alanyokról", mire Lian azok meggyógyítására vállalkozik. Össze kell szednünk az ellenszérumhoz szükséges anyagokat, s azokat elvinnünk a doktornőnek. Amikor visszatérünk, vigyázzunk: a tábort felszámoló katonák már épp végeznének Dr. Weissingerrel is. Ha mindennel megvagyunk, a doktornőt a helikopterhez kell kísérnünk.



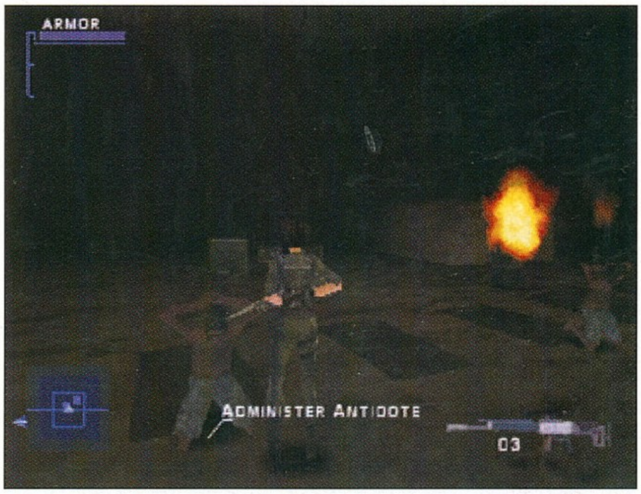


14. KÜLDETÉS ST. GEORGE AUSTRALIA

Ügynök: Lian Xing



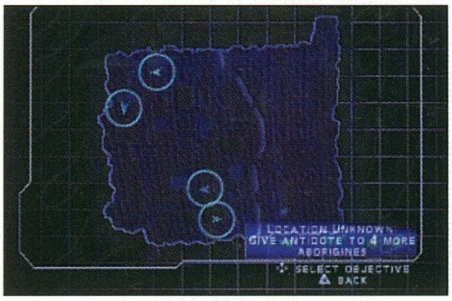
Dr. Weissingertől megtudjuk, hogy a Konzorcium a vírus különböző alfajait tesztelte bennszülött ausztrál őslakókon. Lian kényszeríti Dr. Weissingert az ellenszérum elkészítésére, amivel még megmenthető a közeli falu lakossága. Ám sietni kell: Mara Aramov már utasította Silvers táborparancsnokot mind a kísérleti alanyok, mind a személyzet likvidálására.



Feladatok:
- Meggyilkolni Silvers parancsnokot
- Meggyógyítani hat őslakót
(- Ellopni egy teherautót)

Kritériumok:
- Megvédeni mindegyik őslakót

Minthogy Silvers parancsnok épp kivégzéshez készülődik, a küldetés kritériumainak nehéz megfelelni. Észrevétlenül kell a tábor hátsó részéig eljutnunk, különben Silvers azonnal tűzparancsot ad. Célszerű körbe kerülni a tábort: oldalról jobb rálátásunk nyílik – egy fejlövéssel likvidáljuk a nyavalyást, illetve a katonáját is. Utána nézzük át a házakat az őslakók után kutatva, s mindegyiküknek adjunk ellenszérumot. Időközben az ellenség felfedezi a helikopterünket, ezért végül Dr. Weissingerer megmentésére kell sietnünk, s ehhez egy teherautót kell lopnunk – ott, ahol a küldetést megkezdtük.



■ A házakban keresendő benszülöttek elhelyezkedée



15. KÜLDETÉS PARADISE RIDGE

Ügynök: Teresa Lipan



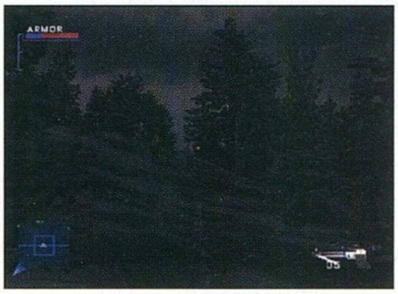
A washingtoni kihallgatáson váratlanul megjelenik a halottnak vélt Teresa, s ezzel alaposan meglepi a vádaskodó Haddent, aki épp a társai meggyilkolásával próbálja befeketíteni Gabe-et. Teresa még zöldfülűként került kapcsolatba az Ügynökséggel, mikor is kedvenc üdülőhelyénél lezuhant egy kémműhold, és ezért az ATF iroda őt küldte az általa jól ismert helyszín biztosításához.

Feladatok:
- Eljutni a becsapódás színhelyére, és jelenteni a pontos helyet
- Jeladót telepíteni a villanyoszlopoknál
- Végezni a milícia két orvlövészével
(- Megmenteni Demarco ügynököt)
(- Eltávolítani a jeladót)
(- Biztonságba kísérni az Oakton családot)

Kritériumok:
- A szövetségi ügynököket, illetve a fegyvertelen milicistákat nem szabad bántani
- Egyetlen milicistát sem szabad bántani



Segítsünk be az FBI-nak: a nagy kő mögé rejtőzve szedjük le a két orvlövészt – figyeljünk az oldalt megjelenő fegyveresre. A rádióüzenet vétele után mentsük meg és oldozzuk el Demarco ügynököt. Ezek után érdekes dolog történik: két elfogott milicista azt állítja, hogy az őket kísérő fekete ruhások valójában nem is FBI-osok. Ezt igazolni látszik, hogy amikor egy alak az erdőből megöli az egyik kommandóst, a társa gátlástalanul kivégzi a foglyait. Keressük fel a villanyoszlopokat, és helyezzük el a jeladónkat az erősítés számára. Ekkor két milicista támad nekünk, ami nem meglepő, viszont az annál inkább, amit a becsapódás helyén látunk. Ugyanis nincs ott semmi, a kommandósokon kívül, akik kíméletlenül lemészárolnak minden szemtanút. Úgy tűnik, a helybéliek elrejtették előlük a műholdat. Velünk is végeznének, ha a kommandós álcában feltűnő Gabe meg nem mentené hősnőnket. Közli, hogy valóban nem az FBI-nak dolgoznak a katonák, hanem az NSA-nak (a Nemzetbiztonsági Szolgálatnak) és hogy mindenkit legyilkolnak, aki tudhat a műhold adatairól. Beleértve a milícia vezetőjének, Oaktonnak a családját is, amit azonban Teresa nem hagy annyiban. Átállva a másik oldalra menjünk vissza a jeladóért, majd folytassuk utunkat. Vigyázat: a milíciát ezek után már nem szabad bántanunk, még ha azok lőnek is ránk. Próbáljunk meg elrohanni mellettük. A magas kaptató után mondjuk muszáj foglalkoznunk velük: várjuk meg, amíg végeznek az NSA orvlövészekkel, majd kábító nyílvesszőt használjunk!



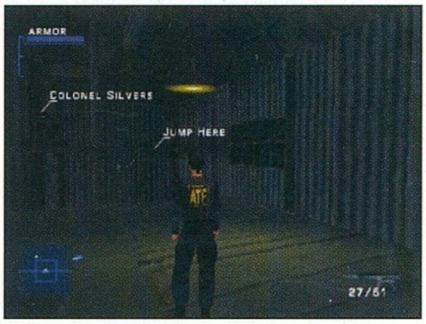
16. KÜLDETÉS MILITIA COMPOUND

Ügynök: Teresa Lipan

Miután Teresa végignézte Earl Oakton kivégzését, ez teljesen megváltoztatta őt. A helyzet bonyolódott: az Oakton család követői és az ATF ügynökei egyaránt csak sakkfigurák az NSA sakktábláján.



Feladatok:
- Biztonságba helyezni az Oakton családot
- Megszerezni a műhold adatait
- Kiszabadítani Kelly ügynököt
(- Bepoloskázni Silvers parancsnokot)



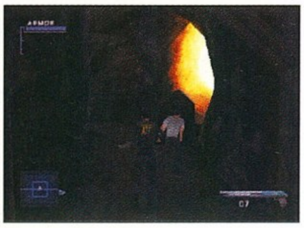
Kritériumok:
- Nem szabad bántani a milícia tagjait
- Meg kell védeni az ATF ügynököket
- Silvers parancsnokot nem szabad megölni



Érkezésünkkor egy kolléga rádióz nekünk, hogy elfogták a milicisták. Minthogy ugyanolyan ártatlan az ügyben, mint magunk, siessünk a segítségére. Továbbra is csak az NSA kommandósokra tüzeljünk! A raktárban lehetőleg mentsük meg a vallatott milicistát, majd ereszkedjünk le a csatornába. Az egyik csatornanyíláson keresztül kinyírhatunk egy kommandóst (így nem lesz a parancsnoknál gondunk vele), majd a csatorna végénél kimászva ráakadunk Kelly elfogóira, akiket szintén nem árt megmentenünk. Berúgva a közeli raktárajtót Silvers parancsnokkal találkozhatunk, akit nem szabad megölni: Gabe tanácsára be kell poloskáznunk. Ehhez másszunk fel a ládákon, a konténeren keresztül ugorjunk a háta mögé, és óvatosan lopakodjunk a közelébe. Amikor a rádiózással van elfoglalva, akkor cselekedjünk, majd szintén óvatosan másszunk vissza. Továbbhaladva ráakadunk végre Kelly ügynökre, majd egy kútba mászhatunk le. Lent bizalmatlanul fogadnak a milicisták, ezért a megjelölt helyen térdeljünk le. Amennyiben korábban segítettünk a társaikon, felismerve minket nemcsak továbbengednek, de még segítenek is átjutni a következő rázós szakaszon. A jókora tér után egy kis barakkba léphetünk be, s ott egy szarvastrófeára figyelhetünk fel: a kiszabadított milicisták elmondása szerint amögött találjuk a műhold adatait. Utána segítsünk leszedni az orvlövészeket (a barakk melletti M79 jól jön ehhez), mire a milícia segít nekünk behatolni a bunkerbejárathoz – utóbbi a matrac alatt található.

17. KÜLDETÉS UNDERGROUND BUNKER

Ügynök: Teresa Lipan



Az Oakton családot csakis a bunker földalatti folyosóin keresztül lehet kimenekíteni. Egy terhes nőt és egy gyereket kell kivezetni a bonyolult labirintusból!



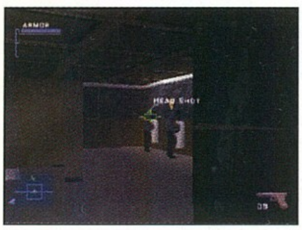
Feladatok:
- Megtalálni Debbie Oaktont
- Kivezetni az Oakton családot a barlangokból
(- Megakadályozni Debbie Oakton koraszülését, s ehhez elsősegélycsomagot szerezni)
(- Másolatot készíteni a hírszerzés adatairól)

Kritériumok:
- Megvédeni az Oakton családot

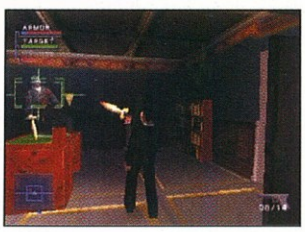
A lejáratnál mindjárt találkozunk Dusty Oaktonnal, akit kövessünk. Amikor berobbantja a barlangot, menjünk előre. Az elágazásnál később megáll: itt egy Falcon stukkert gyűjthetünk be, amire a következő szakaszon szükségünk is lesz. A tűzpárbajt követő koromsötét barlangnál álljunk meg, és védjük meg a fiút, amíg bemegy nekünk egy éjjellátó szemüvegért. Továbbra is testőrködjünk mellette, s így elvezet az anyjához. Debbie Oaktonnak egy elsősegélycsomagra van szüksége az útra: a központi teremből balra, majd utána jobbra fordulva találjuk a gyógyszeres kamrát. Rúgjuk be az ajtaját, és siessünk vissza a cuccal, mert a kommandósok a nyomunkban vannak. Védjük meg a lassan mozgó nőt, míg el nem ér a lifthez, majd később a bunker titkos kijáratához. Dusty is részt vesz a harcban, sőt közben segít lemásolni a hírszerzés adatait a számítógépszobában.

18. KÜLDETÉS SENATE BUILDING

Ügynök: Gabe Logan



Hadden végül a "feltámadásáról" kérdezi Teresát, aki elmondja: "halottként" észrevétlenül követhette a bérgyilkosnő, Mara Aramov nyomát, aki – mily meglepő – az adott pillanatban épp Hadden irodájában várakozik... A Konzorcium, illetve az Ügynökség feje tehát nem más, mint Vince Hadden. Letartóztatni azonban már nem tudják a külügyminisztert, mert Mara végez vele. A dolog egyre cifrább: Gabe követi Marát, s közben kiderül, hogy fertőző bombákat helyeztek el az épület különböző pontjain, amiknek hatástalanító kódja Hadden irodájában maradt – a tűzszerészeket meg terroristák tartóztatták fel.



Feladatok:
- Elfogni Mara Aramovot
- Kiszabadítani a fogva tartott szövetségi ügynököket
- Megszerezni a bombák kódját
(- Használni a metróhoz vezető liftet)

Kritériumok:
- A szövetségi ügynökökre nem szabad lőni

Elmondva nem túl bonyolult ez a küldetés: a sarkoknál előkukkantva likvidáljuk a terroristákat (illetve az ajtóréseknél keressünk fedezéket), és vegyük fel a halottak mellényeit. A lobbi felé kezdetben ne lövöldözzünk, mert rács van leeresztve. Helyette keressük fel a mellékhelyiségeket, s másszunk fel a szellőzőcsatornákba – a rácsokat egy-egy lövéssel eltüntethetjük. Az egyik helyről Hadden irodájába juthatunk, s ott az asztaláról megszerezhetjük a bombák kódjait, míg a másik WC-ből a rácsok kezelőpultjához tudunk átmászni. Miután felnyitottuk a rácsokat, szabadítsuk ki az ügynököket – a golyóálló mellényes pribékek a terem jobb oldalán tanyáznak, illetve kettő pluszban beugrik. Végezetül igyekezzünk a lifthez, Mara Aramov nyomába, majd szálljunk fel a metróra.

19. KÜLDETÉS DC SUBWAY

Ügynök: Gabe Logan

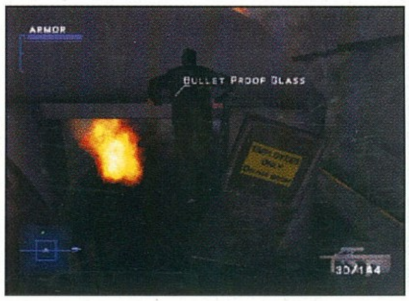
Noha Gabe segítségével sikerült a bombákat semlegesíteni, egy bomba még maradt Maránál, s lehet, hogy az fel is robbantja, amivel az egész várost kipusztíthatja. Úgy tűnik, a metró elő volt készítve a menekülséhez, hiszen teli van terroristákkal. A sors iróniája: visszatértünk oda, ahol Gabe elsőként találkozott az orosz bérgyilkosnővel.

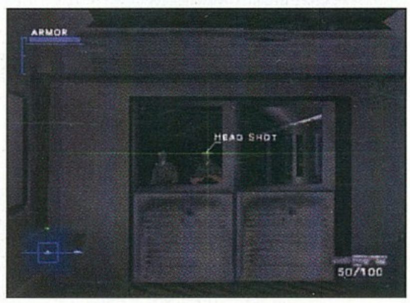


Feladatok:
- Megölni Mara Aramovot
(- Kiszabadítani három túszt)
(- Megölni Mara hadnagyát, mielőtt leválasztaná a motorkocsit)
(- Berobbantani a lezárt ajtót)

Kritériumok:
- Megvédeni minden ártatlan állampolgárt

A veszélyre tekintettel, nem számít, mit tudhat esetleg Mara a Konzorciumról: meg kell őt ölni. Ez persze nem könnyű, hiszen a terroristák túszokat ejtettek, s hosszú az út az első kocsiig. Némi vigasz: a terroristák felszerelést is hoztak a metróra, így például jól jön a H11 géppisztoly. A túszszedőket, illetve azokat, akik gránátokat dobálnak, még távolról – mielőtt kinyitnánk a kérdéses kocsi ajtaját – szedjük le. Ha a terrorista bebújna a túsz mögé, húzódjunk távolabb, majd közelítsünk újra, és gyorsabban célozzunk. Szép sorjában oldozzuk el a túszokat, majd a legvégén egészen távolról vegyük célba Mara hadnagyának a fejét, aki a motorkocsi leválasztásán fáradozik. Vegyük magunkhoz a kocsiból a robbanóanyagot, és robbantsuk be a lezárt ajtót – a detonáció elől meneküljünk! Mara egy törhetetlen üveg mögé bújik, de vesztére a metrón találhatunk egy orosz módra módosított AU300-as puskát. Másszunk fel a kocsi tetejére: az ugyanis nem golyóálló, s a fegyverrel becélozhatjuk a bérgyilkosnőt. Mondjuk valami elképesztő, hogy milyen kemény fából faragták ezt a nőt...







PLAYSTATION CHEATEK

Castlevania Chronicles

Extra Option menü
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Kör, X.

A Time Attack mód megnyitása
Vigyük végig az arrange módot.





Hot Wheels: Extreme Racing
Cheat menü
Az options menü misc/code entry pontjánál kódnak írjuk be: "XTRCHT!". (A cheat menü aktiválásával menteni viszont már nem lehet.)

LMA Manager 2002
Játékos statisztikák 90%-osak
Névnek írjuk be: "TOP NOTCH".

Gyorsan épülő stadion
Névnek írjuk be: "BOB THE BUILDER".

500 millió £
Névnek írjuk be: "MONEY TREE".

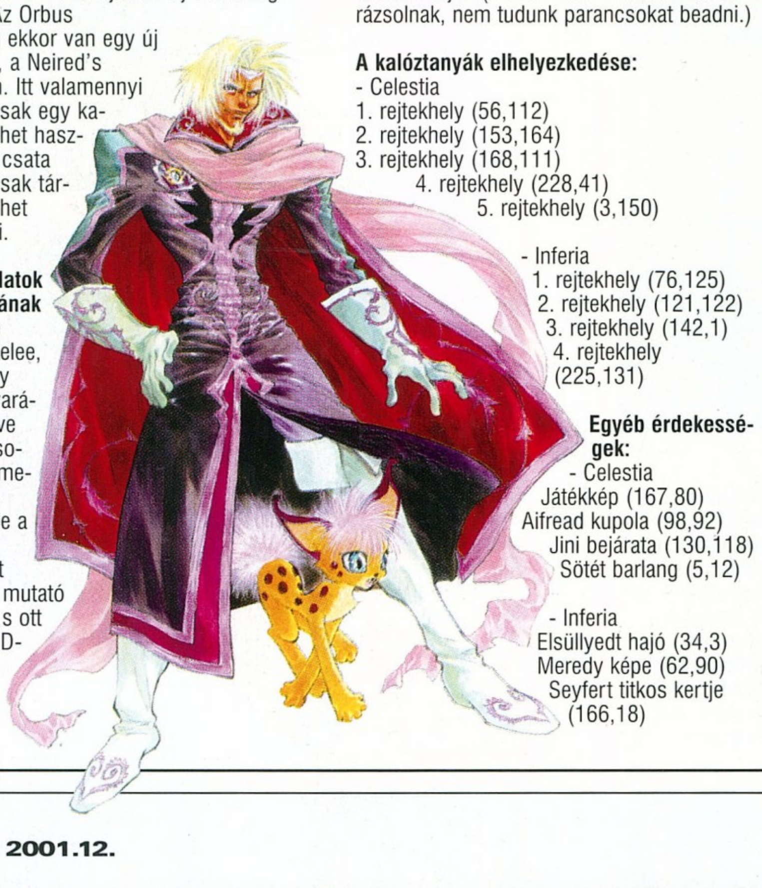
Bármelyik játékos igazolása
Névnek írjuk be: "Hypnotised".

Gyorsan gyógyuló játékosok
Névnek írjuk be: "MIRACLE".



TALES OF DESTINY 2

Hardcore nehézségi szint
Miután teljesítettük a játékot, mentsünk: s az új állással indíthatjuk az új nehézségi szintet. Az Orbus Barrieren ekkor van egy új dungeon, a Neired's Labyrinth. Itt valamennyi szinten csak egy karaktert lehet használni, és csata közben csak tárgyakat lehet használni.



A varázslatok hatásfokának növelése
Amikor Kelee, Max, vagy Maredy varázsol, illetve mi varázsolunk valamelyikükkel, nézzünk le a karakter energiáját és TP-jét mutató kijelzőre, s ott egy mini D-padot találunk. Üssük le azt az irányt, amit a D-pad mutat a varázslat végrehajtása előtt, és azzal növelhetjük a varázslat erejét. (Amikor másik karakterek varázsolnak, nem tudunk parancsokat beadni.)

A kalóztanyák elhelyezkedése:
- Celestia
1. rejtekhely (56,112)
2. rejtekhely (153,164)
3. rejtekhely (168,111)
4. rejtekhely (228,41)
5. rejtekhely (3,150)

- Inferia
1. rejtekhely (76,125)
2. rejtekhely (121,122)
3. rejtekhely (142,1)
4. rejtekhely (225,131)

Egyéb érdekességek:
- Celestia
Játékkép (167,80)
Aifread kupola (98,92)
Jini bejárata (130,118)
Sötét barlang (5,12)

- Inferia
Elsüllyedt hajó (34,3)
Meredy képe (62,90)
Seyfert titkos kertje (166,18)

Tony Hawk's Pro Skater 3



Szintváltás
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Négyzet, Háromszög.

Stud mód
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2+L2-t, és üssük be: X, X, 3xLe. Ebben a módban könnyebb a leérkezés az ugrások után.

Disco mód
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Le, Jobb.

Véres mód
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Fel, Le.

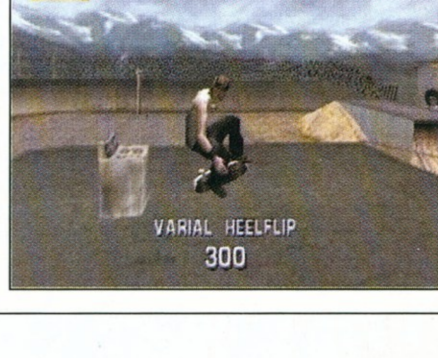
Super revert mód
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Fel, Le, Jobb. Ebben a módban roppant gyorsan megpördülhetünk.

Vázlatos mód
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Le, Kör.

Dagadt gördeszkás
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: 4xX, Bal, 4xX, Bal, 4xX, Bal.

Sovány gördeszkás
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet.

Extra pontok
Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: 3xKör, Jobb, Kör, X, Négyzet. Ezzel több mint 96 pontunk lesz valamennyi feladatnál. Ismételjük meg minden fordulóban, és elnyerjük az arany medált.



PLAYSTATION2 CHEATEK

Arctic Thunder

Klón mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: L1, L2, L2, Kör, L1, Kör, Start.





Mindenki láthatatlan
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Négyzet, Kör, Négyzet, R2, Kör, Kör, Start.

Nincsenek powerupok
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, R2, Négyzet, Start.

Super boost mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Kör, L1, Négyzet, R2, Négyzet, L2, Start.

CART Fury: Championship Racing

Örök folytatási lehetőség
A cheat menünél üssük be: L1, L2, L1, Négyzet, Háromszög, Kör.

Örök turbó
A cheat menünél üssük be: X, X, Négyzet, Négyzet, L2, L2.

Nincs időlimit
A cheat menünél üssük be: Négyzet, L1, R2, Kör, Háromszög, R1.

Alacsony gravitáció
A cheat menünél üssük be: R2, R1, Négyzet, Négyzet, L1, L1.

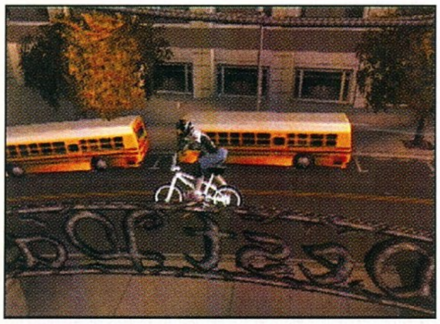
Ugratás opció
A cheat menünél üssük be: L1, L2, L1, R2, X, X.

Éjszakai vezetés
A cheat menünél üssük be: X, Kör, Háromszög, L2, R2, L1.

Rakétakerekek
A cheat menünél üssük be: L1, R2, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Az összes cucc a park editornál
A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Négyzet.



Devil May Cry

Easy mód aktiválása
Teljesítsük az első, második, vagy harmadik küldetést úgy, hogy legalább egy folytatási lehetőséget felhasználunk. Ha így teszünk, a következő küldetés előtt felajánlja a program az easy (könnyű) módot. Megjegyzés: Ha egyszer már átváltottunk az easy módra, már nem tudunk visszaváltani normalra.

Hard mód aktiválása
Legalább egyszer teljesítsük a játékot, s azután próbálkozhatunk keményebb nehézségi szinten.

Legendary Dark Knight mód
Teljesítsük a játékot hard módban.

Dante Must Die mód
Teljesítsük a Legendary Dark Knight módot.

Super dante mód
Teljesítsük a Dante Must Die módot. Ebben a módban Dante átváltozhat ördöggé, és korlátlanul használhatja a varázserejét.

BLOODY ROAR 3

Debug mód (japán verzió)
A főmenüből lépjünk be az Options képernyőhöz, ott tartsuk lenyomva az L2-t, és nyomjunk egy Kört.

Kohryu aktiválása
Játsszunk az arcade módban, mígnem szembe kerülünk Kohryuval az ötödik szinten. A legyőzésével ő is választhatóvá válik.

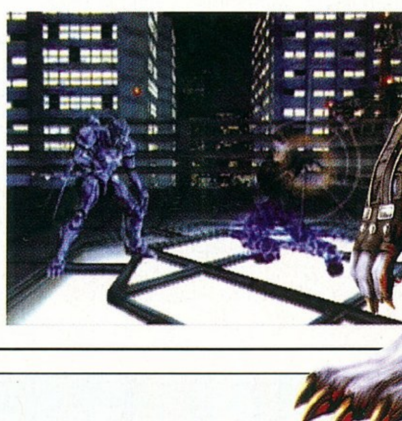
Uranus aktiválása
Arcade módban jussunk el Xionig, illetve győzzük is le őt anélkül, hogy egyetlen folytatási lehetőséget is felhasználnánk.

Extra mód
A survival módban győzzünk le legalább kilenc ellenfelet, mire megjelenik az options menüben az extra mód.

Blokkolás nélküli mód
Érjük el az első helyet az arcade módban

Expert mód
Teljesítsük az arcade módot folytatási lehetőségek felhasználása nélkül

Egy ütéses kiütés
Érjük el az első helyezést a hirtelenhalál módban



Gyorsított mód
Nyerjünk meg 100 küzdelmet a survival módban egyetlen karakterrel

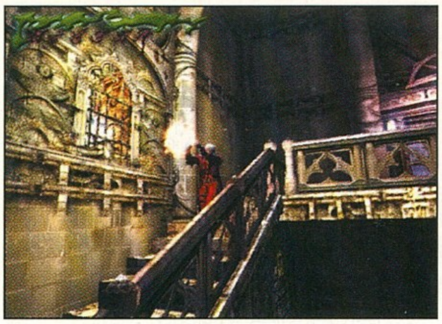
Lassított mód
Valamennyi karakterrel iratkozzunk fel a rangsorolásba az arcade módban

One fall mód
Nyerjünk meg 20 menetet a survival módban egyetlen karakterrel. Az új üzemmódban az veszít, aki elsőnek elesik, s a küzdők amúgy sérthetetlenek.

Képgalériák
Nyerjük meg a játékot egy-egy karakterrel: ezzel nyitjuk meg a képeket a galériában.



PLAYSTATION2 CHEATEK



All-star csapat fotó
Teljesítsük a játék valamennyi pályáját "S" rangsorolással.

Guilty Gear X

Testament aktiválása
Teljesítsük az arcade módot, vagy érjünk el a survival módban a 20. szintig, és győzzük le Testamentet.

Dizzy aktiválása
Érjünk el a survival módban a 30. szintig, és győzzük le Dizzyt.





Bónusz harcosok csalással
A "Press Start" képernyőnél vigyük be: Le, Jobb, Jobb, Fel, Start – s ezzel aktiváljuk Testamentet és Dizzyt valamennyi játékmódban.

Guilty Gear mód
Érjünk el a survival módban a 100. szintig, és győzzük le a főellenséget – ezzel aktiváljuk a Guilty Gear módot az options menüben.

Mobile Suit Gundam: Journey To Jaburo
Változtatható színek
A „suit" választás képernyőjén válasszunk ki egyet, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + X, R1 + R2 + X, vagy az L2 + R2 + X kombinációt.



Monster Rancher 3

Automatikus tréning
Miután kiválasztottuk a tréning típusát, gyorsan nyomogassuk az X-et. Így a szörnyünk többnyire teljesíti, illetve ha elég egészséges, meg is nyeri a tréningezést.





Motor Mayhem

City Canal szint
Teljesítsük a deathmatch szintet normál fokozaton – ezzel megnyílik a City Canal szint a multi-player és a quick battle módban.

Downtown szint
Teljesítsük az eliminator szinteket normál fokozaton – ezzel megnyílik a Downtown szint a multi-player és a quick battle módban.





RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X



Battle mód
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi szinten, bármilyen rangsorolással – ezzel automatikusan mentődik az állás, ami megnyitja a Battle módot.

First person nézet a Battle módban
Teljesítsük a játékot easy vagy normal nehézségi szinten bármilyen rangsorolással.

Steve Burnside aktiválása a Battle módban
Szerezzük meg az Arany Lugereket a földalatti irodából – a fiókhoz a kódot a szobában lévő kép rejti. (Piros, zöld, kék, és barna.) Egy másik lehetőség, ha jól szerepelünk az eredeti Chrisszel a Battle módban.

Albert Wesker a Battle módban
Szerepeljünk jól Chrisszel a Battle módban.

Másfajta Claire a Battle módban
Szerepeljünk jól az eredeti Claire-rel a Battle módban.

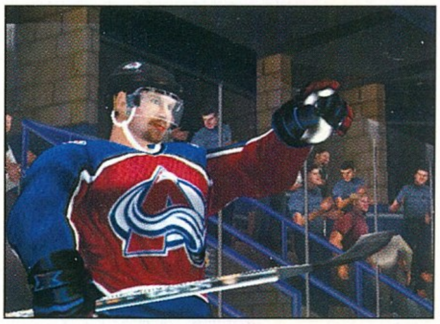
Rakétavető a Battle módban
Érjünk el „A" minősítést a Basttle módban Chrisszel, Steve Burnside-dal, Albert Weskerrel, és Claire mindkét változatával.

Rakétavető
Érjünk el „A" minősítést a normál játékkal de úgy, hogy nem mentünk állást, és nem használunk sem elsősegély sprayt, sem folytatási lehetőséget. Valamint gyorsan kell megmentenünk Steve-et a Lugereknél, oda kell adni az orvosságot Rodrigonak a börtönben, s kevesebb, mint 4:30 alatt végeznünk kell az egész kalanddal.

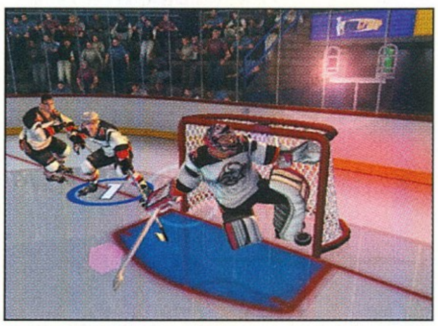
PLAYSTATION2 CHEATEK

NHL Hitz 2002

Cheat kódok
A versus képernyőnél a Négyzet, Háromszög, és Kör gombokkal átváltoztathatjuk az ikonokat a képernyő alján. Az alábbiakban azt jelezzük, hogy ezeket mennyiszer kell lenyomni egy-egy adott csalás aktiválásához. Mindegyik kód végén továbbá le kell nyomni a D-pad-et is valamelyik irányba: ezzel aktiváljuk a kódot, aminek ekkor ki is íródik a neve és egy hangot hallunk – már ha nem hibázzuk el.







A cheat neve	A kód
Örök turbó	4-1-3 Jobb
Turbo boost	0-0-2 Fel
Nagy lövések	2-3-4 Le
Késleltetett lövés	3-2-1 Le
Több lövésidő	1-0-4 Jobb
Nincs tömeg	2-1-0 Jobb
Flipperes palánkok	4-2-3 Jobb
A lövéssebesség kijelzése	1-0-1 Fel
A kedvező helyzetek mutatása	2-0-1 Fel
Nincs lövéscsel	4-2-4 Le
Sosincs kint a korong	1-1-1 Le
Nincs kényszerítőzés	2-1-3 Bal
Nagy korong	1-2-1 Fel
Óriási korong	3-2-1 Fel
Bulldozer korong	2-1-2 Bal
Teniszlabda	1-3-2 Le
Nagy fejű játékos	2-0-0 Jobb
Óriási fejű játékos	3-0-0 Jobb
Nagy fejű csapat	2-2-0 Bal
Óriási fejű csapat	3-3-0 Bal
Havas mód	1-2-1 Bal
Esős mód	1-4-1 Bal
Dominó effektus	0-1-2 Jobb
Bunyó gólokért	2-0-2 Bal
Skills versus mód	2-2-2 Le
7 gólos győzelem	3-2-3 Bal
Több idő kódok beütéséhez	3-3-3 Jobb
Az előző kód törlése	0-1-0 Le

Silent Scope 2: Dark Silhouette

Három credit
Használjunk folytatási lehetőséget 15-ször, s ezzel háromra nő az „érméink" száma.

Négy credit
Használjunk folytatási lehetőséget 30-szor, s ezzel négyre nő az „érméink" száma.

Örök credit
Használjunk folytatási lehetőséget 100-szor, s ezzel nem lesz több gondunk az „érmék" számával.



Extra életek
Veszítsük el a játékot úgy, hogy valamennyi életünk elfogy. Folytassuk ezt tovább, s ezzel négyre, majd később hatra növelhetjük az életeink számát.

Extra idő
Veszítsük el a játékot úgy, hogy elfogy az időnk. Folytassuk ezt tovább, s ezzel 70, majd végül 80 másodpercre növelhetjük az időlimitet.

Time attack boss mód
Miután három lövéssel elintéztük a főgonoszt, s az kibukott a toronyból, lőjük el a láncot, s ezzel teljesítsük a játékot – így nyílik meg a time attack boss mód.

Survival boss mód
Miután három lövéssel elintéztük a főgonoszt, s az kibukott a toronyból, lőjük le vagy őt, vagy a lányt, mire mindketten leesnek, s ezzel teljesítjük a játékot – így aktiváljuk a Survival boss módot.



Spy Hunter

Cheat mód
A játék csalásait úgy aktiválhatjuk, hogy teljesítjük a különböző küldetéseket meghatározott időn belül. A csalások aktiválásához lépjünk be

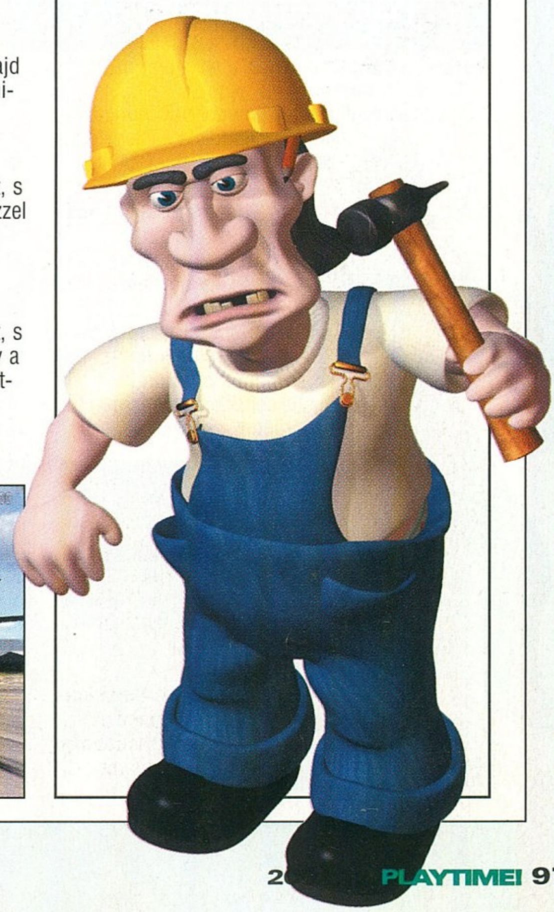


a "System Options" menübe, ott válasszuk az "Extras" pontot, illetve a "Cheat Grid" lehetőséget. A megnyitott FMV bejátszásokat a "Cheat Grid" felett elhelyezkedő "Movie Player" opcióval tudjuk megnézni.
Saliva Spy Hunter Video: Teljesítsük az első szintet 3:40 alatt.

THEME PARK ROLLER COASTER

Az összes atrrakció
Miközben a parkban vagyunk, üssük be kilencszer: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Fel, Le, Fel, Le, Jobb.

Hullámvasút Tesztpark
Készítsünk 10 hullámvasútat ultimate rangsorolással: ezután új játék indításakor megnyílik a Rollercoaster Test Park.



PLAYSTATION2 CHEATEK



Zöld HUD (kijelző): Teljesítsük a második szintet 3:35 alatt.
Saliva Your Disease Video: Teljestsük a harmadik szintet 2:40 alatt.
Éjjellátó készülék: Teljesítsük a negyedik szintet 3:15 alatt.
Early Test Anamatic Video: Teljesítsük az ötödik szintet 3:25 alatt.
Extra kamerák: Teljesítsük a hatodik szintet 3:45 alatt.
Szivárvány HUD (kijelző): Teljesítsük a hetedik szintet 3:10 alatt.
Inverz kamera: Teljesítsük a nyolcadik szintet 3:05 alatt.

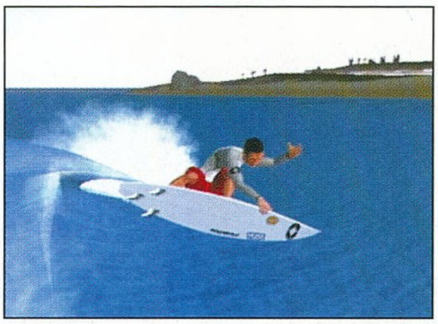


Concept Art Video: Teljesítsük a kilencedik szintet 3:45 alatt.
Halszem optika: Teljesítsük a tizedik szintet 3:15 alatt.
Kameraváltás: Teljesítsük a tizenegyedik szintet 3:10 alatt.
Sötét kamera: Teljesítsük a tizenkettedik szintet 3:30 alatt.
Making Of Video: Teljesítsük a tizenharmadik szintet 2:15 alatt.
Tiny Spy: Teljesítsük a tizennegyedik szintet 5:10 alatt.
Hover Spy: Teljesítsük valamennyi szintet.
Super Spy: Teljesítsük mind a 65 feladatot a játékban, s ezzel örök muníciót kapunk, és sérthetetlenek leszünk.

Sunny Garcia Surfing

Az összes szörfös aktiválása
Menjünk a címképernyőhöz, ott tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Bal, Kör, Fel, Jobb, Kör, Bal, Bal.

Az összes szörfdeszka aktiválása
Menjünk a címképernyőhöz, ott tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Bal, Kör, Fel, Le, Kör, Bal, Le, Kör, X.



SSX

Alacsony gravitáció
Az options képernyőn tartsuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Jobb, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A kódot ugyanígy deaktivál-hatjuk is.



Test Drive: Off-Road - Wide Open

Pro osztályú gépek
Teljesítsük az első kilenc pályát a single race módban.

Unlimited osztályú gépek
Teljesítsük az első 27 pályát a single race módban

Monster Truck
Teljesítsük mind a 36 pályán hard fokozaton single race módban, mire a jutalmunk a Monster Truck.

Irányított landolás
Ugratás után tartsuk lenyomva az R1-et, és a bal analóg kart használjuk.

TIME CRISIS 2



Tükrözött mód
Játsszuk végig a Story módot úgy, hogy csupán egyetlen folytatási lehetőséget használunk fel.

Crisis Mission mód
Teljesítsük a Story módot legalább egyszer.

Music test opció és final mission 2
Teljesítsük a crisis mission módot.

Automata fegyverek
Teljesítsük a Story módot kétszer.

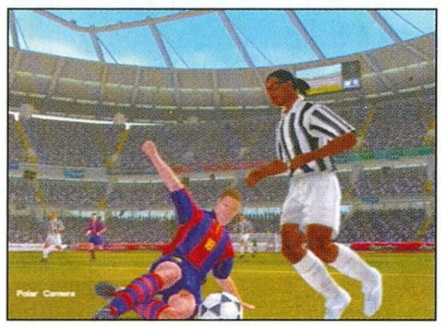
Örök muníció
Teljesítsük a Story módot automata fegyverekkel.

Nagy szórású muníció
Teljesítsük a story módot örök munícióval.

Free play mód
Valamennyiszer felhasználjuk az összes continue-t, egy credittel többel kezdünk utána. Kilencig lehet felnövelni a creditek számát, utána pedig free play módra vált a gép – vagyis „ingyen” játszhatunk, örök folytatási lehetőséggel.



This Is Football 2002



Africa All-stars team aktiválása
Nyerjük meg az Africa Cupot.

America All-stars team aktiválása
Nyerjük meg az America Cupot.

Asia All-stars team aktiválása
Nyerjük meg az Asia Cupot.

German League All-Stars team aktiválása
Legyünk bajnokok a German League-ben.

Leister Square stadion
Nyerjük meg a European Cupot.

Stáblista FMV-bejátszás
Nyerjük meg a Timewarp Cupot. (Majd a főmenüben keressük az új opciót.)

DREAMCAST CHEATEK

Ooga Booga

Abe aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "AHOUSEDIVIDED".

Death aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SALMONMOUSE".

Disco Dude aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "DOTHEHUSTLE".

Dwarf aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "HEIGHTCHALLENGED".

Leprechaun aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "BLARNEYSTONE"



Pirate aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "WAREZWRONG".

Super Guy aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SECRETIDENTITY".

Tűzlabda varázslat
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "STRIKEAMATCH".

Célkövetős fej varázslat
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "DODGETHIS".

Villám varázslat
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "KILOWATTS".

Villámfelhő varázslat
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "STORMYWEATHER".

Akna varázslat
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "KABOOM".

Tornádó varázslat
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "BLOWHARD".

Vaddisznók
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "PORKCHOP".

Madarak
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "AVIARY".

Tikik
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "IDOLATRY".

Vaddisznó Rodeó mód
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SADDLEUP".

Vaddisznó póló mód
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "TRICKSHOT".

Maszkok – 2. szint
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "ICHEAT".

Maszkok – 3. szint
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "THEREFOREIAM".

Maszkok – 4. szint
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SOVERYVERY".

Maszkok – 4. szint
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "WEAKANDSAD".

Sega Bass Fishing 2

Bónusz csalik
A tournament módban fogjuk ki a nap legnagyobb halát.

Tournament bónuszok
Nyerjük meg a különböző bajnokságokat, s ezzel új helyszíneket, illetve négy rejtett karaktert nyithatunk meg a free fishing módban.

ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

A közjátékok továbbnyomása
Ha netán már láttuk az FMV bejátszásokat, az L+R+A kombinációval továbbnyomhatjuk őket.



NINTENDO 64 CHEATEK

Star Wars: Episode 1 - Battle For Naboo

1. bónuszszint
Írjuk be kódnak: "BYENABOO".

2. bónuszszint
Írjuk be kódnak: "LEC&FIVE".



3. bónusszint
Írjuk be kódnak: "BADTEMPR".

Az összes hajó
Írjuk be kódnak: "WAKAWAH!"

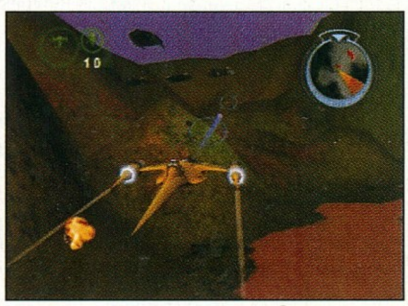


Sith Infiltrator
Írjuk be kódnak: "SIENAR&!". Másképpen úgy is előhozhatjuk a Sith Infiltratort, ha elérünk a harmadik bónuszszintig. Azokon a pályákon használható, ahol a Naboo Starfighterrel lehetünk. Célkövetős rakétákat hozzá a már korábban leközölt "CANTMISS" kóddal aktiválhatunk.

AAT tank
Írjuk be kódnak: "&&A!AT". Avagy szerezzük meg a platina medált valamennyi missziónál.

Autó
Írjuk be kódnak: "EOCOAROS", s ezzel a Gian Speedert egy '69-es Buickra cserélhetjük le.

Dupla másodlagos fegyver
Írjuk be kódnak: "LCK&LOAD".



HASZNOS HOLMIK

A GUNCON 2 STUKKER

Tesztpéldány: Sony Hungária
Fogyasztói ár: magyar árat egyelőre nem tudunk mondani. Önálló jenkit sem, mert egyelőre a Time Crisis 2-vel együtt árulják 60 dollárért, de figyelembe véve, hogy a teljes árú PS2-játék szokásos ára 50 dollár, valószínűleg a pisztolyt önállóan már nem 10 dollárért fogják vesztegetni...

Egy vidám barátunk saját bevallása szerint kizárólag azért vett magának PlayStationt, mert hallotta, hogy vannak hozzá fénypisztolyt támogató játékok, és ő élete kizárólagos értelmét abban látja, hogy a kanapéról lövöldözzön a tévéjére, miközben másik kezével sósmogyorót majszolgat. Ilyesfajta parlagi szórakozások tőlünk sem állnak túlzottan messze, így nagy örömünkre szolgált, hogy a Time Crisis 2 végleges verziójával egyetemben megérkezett a szerkesztőségünkbe a hozzá való vadonatúj Guncon 2 fénypisztoly is – mondani sem kell: hirtelen mindenkinek kedve támadt lövöldözni. A Namco pisztoly „szép" kék színben pompázik, megfelelően annak a trendnek, hogy civilizált országokban nem szabad igazi fegyver benyomását keltenie egy gyerekjátéknak.



Az eszköz az USB portra csatlakozik rá (tehát PSX-szel már nyilván nem kompatibilis), s csakúgy mint a Guncon 45 esetében, szüksége van videojelre is. Utóbbi nélkül egyáltalán nem is működik; tehát akik olyan RGB kábellel használják a PS2-t, amin nincs külön video kimenet, azoknak bizony pechjük van. A pisztolyhoz amúgy egy nagyon igényes hosszabbító videokábel is tartozik: mindkét végén a csatlakozót tovább lehet fűzni, így nincs annak akadálya, hogy bármi mást is bekössünk.

A Select és a Start gombon (no és természetesen a ravaszon) kívül a pisztolyon három gombot találunk: egy A és egy B gombot a jobb, illetve a bal oldalon, és egy C gombot a markolat alján (hogy ezek éppen mire jók, az annak a függvénye, hogy egy adott játék programozói éppen mire akarják használni őket). A pisztoly kakas részénél továbbá helyet kapott egy D-pad is, minek segítségével így egyáltalán nincs szükségünk az irányítóra – jóllehet a Time Crisis 2-ben például már eleve olyan a menüzés, hogy elég a stukkerrel rácélozni az egyes pontokra, és meghúzni a ravaszt. Gombokkal tehát bőven ellátták, viszont egyéb, fénypisztolyoknál már általánosan használt szolgáltatások tekintetében kissé puritán az új pisztoly kivitelezése. Nincs rajta visszaütés funkció, s nem kapcsolhatunk be se automata tüzet, se automata töltést.

Viszont a Time Crisis 2 segítségével azt már rögtön a pisztoly kalibrálásánál megállapíthatjuk (elvégre a játék természetesen ezzel indít), hogy a Guncon 2-nél pontosabb fénystukker még nem volt a kezünkben. Nem elég, hogy szinte egyáltalán nem remeg a képernyőn megjelenő célkereszt (pontosabban csak annyira, amennyire a kezünk remeg), de teljesen ki lehet vinni pixel pontossággal (!) a képernyő mindegyik sarkáig.

A Guncon 2 legnagyobb vívmánya pedig nem is ebben rejlik, hanem abban, hogy végre két pisztolyt is lehet a PS2-höz csatlakoztatni, azaz most már párosan is lehet lövöldözni! A páros játékoknál ugyanis eddig ugyebár súlyos anyázások döntöttek arról, hogy ki lesz a pisztollyal és ki a kontrollerrel – ami nemcsak nekünk jó hír, hanem fentebb említett sósmogyorós barátunknak is – van ugyanis egy bátyja is...

NYKO 8 MB MEMÓRIAKÁRTYA

Tesztpéldány: Dreamland (Tel: 479-0812)
Fogyasztói ár: kb. 10.000 Ft

A memóriakártya nyilván a második fogyóeszköz, amire egy PS2 tulajdonosának a legnagyobb szüksége van, különösen mostanság, hogy a programfejlesztők kezdenek kicsit túlzásokba esni. (A pimasz FIFA és NHL 2002 például egyből követel két és fél megát, ha véletlenül olyan bohóságokra vágynál, hogy elmentesz mondjuk egy bajnokságot...) Memókártyából a legjobb természetesen eredeti Sony, aminek azért egy kicsit húzós az ára. A külső hardvergyártók értelemszerűen ezzel próbálnak versenyezni. Mondjuk PSX-en is voltak elég szörnyű, utángyártott kínai vacakok (különösen a lapozgatósak), amelyeknél már az is csoda volt, ha a gép egyáltalán felismerte őket, nemhogy még vissza is lehetett volna tölteni róluk valamit, ez a Nyko kártya viszont megbízhatóan üzemel nálunk vagy két hete. Az egy más kérdés, hogy elég gyilkos látvány a diszkrét eleganciát sugárzó PS2-ből kiálló citromsárga szörny – viszont sötétben is látszik a szőnyegen, és nem csúszik rajta a kéz.



KISHÍREK

P5 kesztyű

Októberben juthattak hozzá a játékfejlesztők az Essential Reality által készített új vezérlőnek, a P5 kesztyűnek a fejlesztői szoftvercsomagjához. Az öt ujj mozgását pontosan érzékelő és több gombbal is felszerelt kütyü USB csatlakozón kapcsolódik konzolhoz-számítógéphez. A VR élményt nagyban fokozni képes berendezés elég nagy figyelmet keltett az E3-on a fejlesztők körében. PS2- és Xbox-verzió is készül a kontrollerből, az viszont kérdéses, hogy mikor jelenik meg, illetve mely játékok támogatják majd.

Xbox winchester

A Microsoft hivatalos bejelentése szerint az Xbox merevlemez meghajtója mégis 8GB kapacitású lesz. Az Xbox eredeti specifikációjában ugyan szintén ekkora merevlemez szerepelt, ám a cég a saját tavaszi kiállításán, a GameStockon közölte, hogy a winchester-árak esése miatt ugyanannyiból tudják kihozni a 10 GB tárkapacitással rendelkező merevlemezt is. A libikóka október 19-én lépett újra mozgásba. Ekkor jelentette be a Microsoft, hogy visszatérnek eredeti terveikhez – okokat nem közöltek.

SL-GC10

A GameCube mégsem marad DVD-lejátszási képesség nélkül. Ugyan az alapgéphez nem terveznek kiegészítőt, de a Matsushita Electric (sok másik cég mellett övék a Panasonic is) létrehozott egy GC-DVD mutánst, amely hivatalosan a fenti néven fut, mégis mindenki csak Q néven beszél róla. A leginkább pénztárgépre hasonlító hibrid december 14-én jelenik meg Japánban 325 dollárnyi jenért (tehát drágább lesz, mint a PS2 vagy az Xbox) – a Panasonic egyelőre nem is gondol arra, hogy más területeken is meg kellene jelentetnie a masinát.



MULTIPLAYER ADAPTER

Tesztpéldány: Play-Co (Tel: 483-0010)
Fogyasztói ár: kb. 7.500 Ft



PS2-nél is roppant kellemes kis tartozék, ugyanis a fukar Sony-tervezők erre is csak két kontrollerportot álmodtak (bár lehet, hogy nem tervezték a platformra Mario Party megjelentetését, amely ugyebár akkor csúcsélvezet, ha egy négy főből álló társulat szívatja halálra egymást). A legtöbb akciójáték azonban manapság már támogatja a négy játékos multiplayer üzemmódokat egy gépen, így tehát ha nagyobb családi veszekedést óhajtunk szítani, akkor mindenképpen szükségünk van rá. Nyilván működéséhez nem kell különösebb kommentár, ennek a típusnak viszont van még annyi érdekessége, hogy négy memóriakártyát is rá lehet akasztani. Bonyolult matematikai művelettel egyébként kiszámolható, hogy két adaptert aggatva a gépre nyolcra ugrik a lehetséges játékosok száma egy gépen, ami mondjuk enyhén nagyzolásnak hangzik; kivéve, ha az ember nem találkozott mondjuk a Pro Evolution Soccer egyik elmés bajnokság opciójával, amelyben a – nyilván – kétszemélyes meccseket csak adapterrel tudja három vagy annál több játékos játszani...

CYBERGUN DESERT EAGLE STUKKER

Tesztpéldány: Dreamland (Tel: 479-0812)
Fogyasztói ár: kb. 10.000 Ft



Ha már úgyis nekiálltunk lövöldözni a Guncon 2-vel, rögtön körülnéztünk az előző nemzedék tagjai között is, ahol kétségkívül az egyik legbarátságosabb darab a Cybergun Desert Eagle. Ez az izraeli-amerikai gyártmányú Desert Eagle .50 fegyver mintájára készült, amelyet Guy Ritchie remek „Blöff" című filmjében is előszeretettel használt Golyófogú Tony és Borisz, a Penge. (A filmbéli definíció alapján: „A súly és a méret biztonságot ad. Ha nem működik, még mindig leütheted vele a tagot...") Márpedig ez az utánzat hivatalos licenc alapján készült, és ennek folytán roppant valósághű másolata az eredetinek (hogy rögtön rá is cáfoljunk a gyerekjátékokra tett megjegyzésünkre...). Saját kategóriájában nagyon pöpec „kis" darab: elég pontos, és bőséges plusz szolgáltatással is kedveskedik a használójának. Van rajta automata tüzelés, automata újratöltés, továbbá „visszaütés" funkció is (külső tápegységét a konnektorral összebonálva a szán mindenlövésnél hátracsapódik és kattog). Egyetlen apró hibája talán impozáns méretében rejlik, ami a műanyag utánzatnál is magával hozta a tekintélyes súlyt. Nyújtott karral lövöldözve vele egy órányi játék után már elég rendesen zsibbad az ember keze... (Na jó, persze ki lehet támasztani esetleg a másik kézzel – de akkor mivel eszszük a sósmogyorót...?!)

NYKO OMEGA 2

Tesztpéldány: Dreamland (Tel: 479-0812)
Fogyasztói ár: kb. 5.000 Ft

A memóriakártyákhoz hasonló helyzettel találjuk magunkat szemben a kontrollerek között szétnézve. Mindenképpen muszáj még egyet beszerezni a PS2-höz járó mellé, lévén a játékok döntő többsége egymás elleni játékkal igazán élvezetes. A Sony Dual Shock 2-je vitathatatlanul a legjobb (ha másért nem, hát azért, mert ezt szoktuk meg), de hát ugyebár a legdrágább is, amivel maximum árban, esetleg plusz szolgáltatásokkal lehet versenyezni. Amit sokan meg is próbálnak: a legalacsonyabb árkategóriával nem is érdemes próbálkozni (azoknál nem ritka, hogy a fröccsöntési hibák komoly fizikai sérüléseket okoznak a játékosnak – hogy a lelkiekről már ne is beszéljünk), a középkategóriában viszont nem rossz választás az Omega 2. Elég jól kézreáll, könnyebb a Dual Shock 2-nél, és tulajdonképpen mindent tud, mint az, megfejelve ezt egy turbó gombbal, valamint egy üzemmód választóval. Az analóg karok elég jók, bár az akciógomboknál azért meglátszik az alacsonyabb költségvetés: az akciógombok kicsit szögletesek, és a Dual Shock 2-nél jóval inkább kiemelkednek a kontroller felületéből, ami ha sok játéknál nem is, de mondjuk Tekken Tagnál eléggé zavaró lehet. Bár az is lehet, hogy csak szokni kell – menet közben majd úgyis lekopik.



KISHÍREK

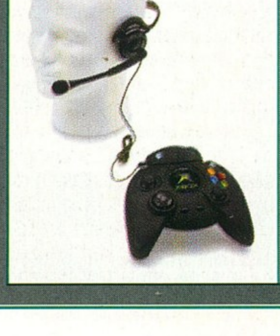
Pokémon Mini

A Nintendo következő kézikonzolja, a Pokémon Mini névre fog hallgatni, egy kicsi kék „mini-GameBoy" lesz ez, fekete-fehér képernyővel (96x64 pixeles felbontással) és három gombbal felszerelve. Nevéből is adódik, hogy csak és kizárólag Pokémonos játékok lesznek rajta elérhetőek, amelyeket bélyeg nagyságú „kazettákon" lehet majd megvásárolni. Eddig négy játékot hirdettek meg rá: Pokémon Pinball Mini (flipperprogram három pályával), Pokémon Zany Cards (nyolcféle kártyajáték Pokémonos lapokkal), Pokémon Puzzle Collection (80 egyszerű minijáték), Pokémon Party Mini (tíz komolyabb minijáték – boksz, tánc, harc). A gép 2002 tavaszán jelenik meg Európában.



Xbox Voice Communicator

Amikor jövő márciusban – a Microsoft tervei szerint – elindul Xboxon az internetes őrület, a játékosoknak szükségük lesz arra, hogy egyeztessék terveiket, vagy anyázzanak egy jót. Erre lesz alkalmas a Plantronics által tervezett headset, amit a kontrollerhez lehet csatlakoztatni. Egy másik cég, a Recton fogja kifejleszteni a szoftvert, ami hangfelismerő rendszert is tartalmaz majd, így beszéddel is irányíthatjuk majd a játékokat (csak hülyének ne nézzenek, amikor a szobában ülve ordítozunk a tévével).





GAMEBOY ADVANCE SAROK

MARIO KART SUPER CIRCUIT

SZÍVASSUK EGYMÁST!

KIADÓ NINTENDO
FEJLESZTŐ INTELLIGENT SYSTEM

Kevés olyan játék van, amelyik elmondhatja magáról, hogy új stílust hozott létre – a Nintendo több ilyen programot adott ki, ezek közül az egyik legélvezetesebb mindenképpen az 1992-ben megjelent SNES-es Mario Kart volt. Az egyszerű alapokra építkező játék stílust alapított és rengeteg céget inspirált. Néhány jól sikerült próbálkozáson kívül – mint például a Crash Team Racing – a legtöbb másolat elég középszerű lett, leginkább azért, mert távolról sem tudták visszaadni a Nintendo által nyújtott játékélményt. A GBA megjelenésével a Nintendo úgy gondolta, hogy itt az ideje némi nosztalgiázásnak, és kiadták a program új verzióját.

Aki esetleg nem ismerné egyik kart-játékot sem (üdvözlünk a Föld bolygón, idegen!), annak röviden összefoglalnánk hogy mi is ez: a Mario Kartban a versenyzők célja nem a résztvétel, hanem kizárólag a győzelem, amihez minden eszközt be lehet – és be is kell! – vetni. A futamokon a Mario-univerzumból ismert figurák vesznek részt, összesen nyolcan (sajnos nincsenek megnyerhető karakterek), ezúttal tekintet nélkül az érzelmekre: Mario minden szívfájdalom nélkül le fogja tolni Peachet a pályáról, ha a győzelem ezt kívánja. A versenyeken nem elég gyorsnak lenni, kegyetlenkednünk is kell: a pályán található felvehető fegyverekkel kell eltakarítanunk mindenkit az útból. A játékban összesen nyolc tárgyat vehetünk fel, ezek legtöbbje offenzív jellegű, de a csillaggal például bevédhetjük magunkat, a gombával pedig turbózhatunk egy rövid ideig. A támadó fegyverek között van a hátrahagyható banánhéj, az előre lőhető teknőspáncél (ebből van nyomkövetős is, és van olyan is, ami az első helyezettet üti ki), a mindenki mást sebző villám, illetve az élen levőt lassító Boo. A pályán vannak elszórva aranyérmék is, ezeknek csak abban van szerepe, hogy ezek felvételétől függ, hogy milyen értékelést kapunk a bajnokságok végén.





Amikor megkezdjük a játékot, négy bajnokság, azaz 16 pálya próbálható ki először. A négy viadal megnyerésével hozhatjuk elő az ötödiket, míg ha egy bajnokságban – amit már előzőleg aranykupával teljesítettünk – legalább száz érmét szedünk össze, kapunk egy újabb versenysorozatot, ezúttal a SNES-es verzió pályáival. A játékban három nehézségi szint található (50, 100 és 150 köbcenti), ezek mindegyikében külön kell előhoznunk az extra pályákat.

A Mario Kart akkor a legélvezetesebb, ha többen játszanak, szerencsére a GBA-verzió támogatja a hentelésre vágyó fiatalokat tervük megvalósításában. Mindössze egy link-kábelre van szükségünk, és már indulhat is a menet. Szerencsére akkor is tudunk majd Mario Kartozni, ha csak egy példányban van meg a játék – ilyenkor ugyanis egy pályát áttölthetünk a többiek gépére. Az áttöltés csak pár másodpercet vesz igénybe, és a játék ilyenkor cseppet sem lassul le. Van egy Battle-mód, ahol mindenkinek három élete van – aki utoljára élve marad, az győz (ilyenkor persze azonnal jön a „jaaaj, mekkora mázlid volt már, hogy kikerülted a lövésemet!" és társai). Sajnos csak négy ilyen pálya van.

Mivel a GBA nagyjából a SNES hardverével egyenrangú, a két változat grafikája szinte egy az egyben megegyezik. Vidám, színes hátterek (Bowser palotája annyira azért nem vidám), hihetetlen sebesség és kitűnően animált karakterek jellemzik az Európában Super Circuit alcímre hallgató Mario Kartot. Többjátékos-módban a játék megunhatatlan, abbahagyhatatlan és fantasztikusan szórakoztató. Egyedül játszva „csak" fantasztikusan szórakoztató.



GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	93%

ZSEBHÍRADÓ

Doom
Minden idők egyik leghíresebb játéka nem kerüli el a GBA-t sem (megjelenése óta minden konzolon megjelent, de hordozható verzió eddig nem volt)! A játék 100%-ban az eredeti PC-s verzió átirata, ugyanazokkal a pályákkal, szörnyekkel, hangokkal – na és persze többjátékos-móddal! Kooperatív módban maximum ketten, deathmachben maximum négyen játszhatunk majd; sajnos ehhez minden résztvevőnek rendelkeznie kell egy példánnyal a játékból. A játék november 16-án jelenik meg Európában.



Jet Riders
Noha a Nintendo közlése szerint valamikor a jövőben lesz Wave Race GBA-n is, ennek még semmi nyoma – a Jet Riders-szel addig is eltölthetjük az időnket. Összesen 21 pályán berreghetünk végig, akár három másik társunkkal együtt. A legújabb divat szerint trükközésre is módunk lesz, ezért a legfontosabb dolgunk az ugratók felkutatása lesz. Európában 2002 januárjában jelenik meg.

Harry Potter
A szédületes karriert befutó varázslónövendék nemsokára (2002 elején) tiszteletét teszi GBA-n – és GBC-n is – az Electronic Arts kiadásában. A játékban a mágustanoncnak a Hogwarts egyetemen eltöltött első évét kísérhetjük végig, összesen 29 küldetést, feladatot elvégezve. Gyógyitalt kell keverni? Harry a te embered. Hagrid állatkái szétszaladtak? Harry majd összegyűjti őket. Fel kell deríteni egy labirintust? Harry megteszi. A könyv megszállottai elégedettek lehetnek, a játékot ugyanis az írónő bevonásával készítették, és a sorozatból legalább 20 karakterrel találkozhatunk.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

KICSI SÓLYOM NEM ROSSZ SÓLYOM

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **VICARIOUS VISION**

Az Activision csak nem bírt magával, és kiadott egy Tony Hawkot Advance-ra is. Jól tették! A Tony Hawk 2 már konzolokon is a legszebbek közé tartozott, de amit a Vicarious Visions művelt a GameBoyon, az hihetetlen! A játék eredeti verziójának szinte minden részletét belesűrítették a gyufásskatulyánál is kisebb kártyába; a zenék az ismerős punk-rock stílusban készültek, a grafika a legszebb, amit eddig a géptől láttunk, a trükkök hiánytalanul megvannak, a játékmenet pedig ugyanolyan rabul ejtő, mint amit megszokhattunk a sorozat többi tagjától.

A kameranézet mellett (nem szabadon forgó, hanem izometrikus nézőpont) egyedül a kezelés okozhat nehézséget, hiszen a gombok elhelyezése teljesen más, mint a normál kontrollereken. Ismerős arcok köszöntenek majd minket, 13 karakter közül választhatunk, ráadásul még két karaktert hozhatunk elő: egy Mindy nevűt és a szokásokhoz híven Spidermant. Pályából hét darab van, az utolsót csak akkor próbálhatjuk ki, ha a 13 alapkarakterrel megnyertünk mindent (ez NAGYON sok időbe fog telni!). Öt olyan pálya van, ahol feladatokat kell végrehajtani (bizonyos pontszámot elérni, összeszedni a S-K-A-T-E-betűket, megtalálni az elrejtett kazettát), a másik kettőn pedig egy versenyben kell részt vennünk, ahol nemcsak a pontszám a lényeg, hanem az, hogy ne essünk el és minél változatosabb mutatványokat hajtsunk végre. A pályákon talált pénzből fejleszthetjük versenyzőnk képességeit, valamint vehetünk új – gyorsabb és fordulékonyabb – deszkákat.

Eddig ez az a játék, amelyik technikai szempontból a legfejlettebb: a poligonjátékosok, a pályák, az animációk mind-mind elképesztőek – a hangulat pedig ugyanaz, mint a jóval erősebb konzolokon!





GRAFIKA	92 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	91%

KONAMI KRAZY RACERS

EZEK TELJESEN ŐRÜLTEK!

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KCE TOKYO**

Amikor kiderült, hogy a Mario Kart csak pár hónappal a GBA boltokba kerülése után jelenik meg, a Konaminál valószínűleg sokan fellélegeztek. A Konami Krazy Racer ugyanis nem más, mint a Nintendo kartprogramjának szinte teljes másolata. Az ilyen próbálkozások általában igen csúfosan sikerülnek, ám a KKR legnagyobb meglepetésünkre igen szórakoztató lett.

A játék alapjai ugyanazok, mint amit a Mario Kartnál már említettünk: kicsiny autóinkkal négy pályából álló bajnokságokban kell legyőznünk a többieket különféle felvehető cuccokat is használva, majd a megszerzett tudásunkat barátaink megalázására aktivizálhatjuk. A különbségek a részletekben érhetőek tetten, és itt látszik meg, hogy a Nintendo volt a stílusalapító: a Mario Kart sokkal csiszoltabb, itt sokkal hamarabb kezdünk el unatkozni, netán más játék után kutakodni.

Mit tesz Isten, itt is nyolc karakter közül válogathatunk, ám ezek legtöbbje meglehetősen ismeretlen lesz az európai játékosoknak. Noha Draculát a Castlevania-sorozatból vagy Ninját a Metal Gearből a legtöbben ismerik, Pastel (Twinbee-sorozat), Takosuke (Parodius-széria) vagy Powapuro-Kun (a Jikkyou Pro Baseball-játékokból) valószínűleg mindenkit bősz fejvakargatásra késztet majd (négy rejtett karakter is van). Fegyverekből itt kilenc van, amelyek nagyjából a MK-ban találhatók átrajzolt verziói, az egyetlen meglepő húzás az lesz, amikor mindenki mást malaccá változtatunk a pályán. Sajnos itt mindössze négy bajnokság van (ez tehát 16 pálya), viszont ahhoz, hogy feljebb lépjünk, jogosítványokat kell szereznünk: egy-egy elleni versenyt kell nyernünk, vagy adott idő alá kell mennünk.

Sajnos többjátékos-módban kevés lehetőségünk van. Maximum ketten játszhatunk, ráadásul két kártyára lesz szükség hozzá. A grafika és a zene egy kategóriában van a Mario Karttal, azonban a játékmenet ott azért élvezetesebb.



GRAFIKA	85 %
HANG	76 %
ÉRTÉK	82%

ZSEBHÍRADÓ

Pinball of the Dead

Az első flipperjátékot a Segától, pontosabban a House of the Dead-sorozatért felelős Wow Entertainment készíti. Nem tudván szabadulni a hagyományoktól, ez a játék is tömve lesz zombikkal és egyéb élőhalottakkal, akik pompás célpontjai lesznek az acélgolyónak. Három asztal vár majd ránk, mindegyiken rengeteg feladatot hajthatunk majd végre, rengeteg bizgentyűt kapcsolhatjuk majd be – természetesen az „asztal" lökdösésére is lesz lehetőség. A játék tavasszal jön ki Japánban.



Tekken Advance

Jiháááá! Nem csak PS2-re készülget egy új Tekken, hanem GBA-ra is. Kilenc karakter (Jin, Paul, Law, Hwoarang, Gun Jack, King, Xiaoyu, Nina és Yoshimitsu), a hozzájuk tartozó kilenc pályával, minden megszokott játékmód (Practice, Arcade, VS, Survive és Time Attack), valamint egy új is (3-



on-3 Tag Battle) vár ránk. A grafika fantasztikus, és jóllehet a játék nem 3D-s, a látvány teljesen a Tekken 3-ra emlékeztet. Ugyan azt nem tudjuk, hogy hogyan fogják megoldani a kezelést, mindenesetre alig várjuk, hogy rátehessük a kezünket!

Ecks vs. Sever

A furcsa nevű játék egy – nemsokára mozikba kerülő – film alapján készül, és a Doom után a második FPS lesz a gépre. A 24 pályát egy jól kidolgozott történet köti össze (egy Ecks nevű FBI-ügynököt irányítva kell megállítanunk egy Sever nevű gonosz nőt), valamint a folyamatos mészárlás – 10 fegyvert használhatunk fel ehhez. A játékhoz természetesen multiplayer-lehetőség is jár, lesz deathmach, bomb kit (egy bomba alkatrészeit kell összeszedni) és assassination (egy játékos Severt alakítja, a többiek pedig mind ügynökök lesznek).

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

ALKONYATTÓL PIRKADATIG

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KCE TOKYO**

Előző számunkban bemutattuk a Konami Castlevania-sorozatának múltját; a jelent a Circle of the Moon jelenti (a jövőt pedig a PS2-re készülő, 2002 nyarán megjelenő program). A CotM-ban minden a hagyományoknak megfelelően alakul: egy Camilla nevű nőszemély végrehajtja azt a rituálét, amitől Dracula (újra) feltámad. Mi, zsenge kis démonölő-tanoncként éppen a Gonosz feléledését követően érünk oda mentorunkkal, és annak gőgös fiával együtt. A rövid csetepaté eredménye az lesz, hogy a mester fogságba esik, minket meg leeresztenek a latrinába. Társunk eltűnik, nekünk pedig meg el kell kezdenünk hosszú utunkat, amely végül odáig vezet, hogy Draculát újabb százéves Csipkerózsika-álomba taszítjuk.

Mindössze egy ostorral felfegyverkezve – ha nyomva tartjuk a támadás gombját, akkor védekező állást vesz fel emberünk) kezdjük meg utunkat, ehhez jó Castlevania-szokás szerint a felvehető tárgyak járulnak (szentelt víz, dobóbalta, kereszt – legjobb! – és időmegállító üvegcse). Utóbbi eszközök szívekkel működnek, amelyek a szétvert kandeláberekből, szörnyekből esnek ki. A játék elején hamar találunk néhány kártyát, ezek később kulcsfontosságúak lesznek, a két lapot összekombinálva ugyanis varázsolhatunk. A kombinációk az olyan egyszerű dolgoktól, mint az extra tűzsebzés okozása az olyan durva dolgokig terjed, mint egy tornádó



vagy egy Thunderbird (nem a kocsi) megidézése. A kombinációkat nekünk kell kikísérletezni, sok szerencsét!

Boss-csaták után varázserejű tárgyakat kapunk, amelyek a térkép eddig zárt részeit teszik elérhetővé (a Roc Winggel hatalmasakat ugorhatunk, a Cleansinggel pedig a víz alatt is közlekedhetünk). Maga a játéktér egyébként irdatlan nagy, 15 órányi játék után (igaz, sokat tápolgattam) a térkép 90%-át ismerem, és még három boss-csata hátra van 61. szintű karakteremnek. Ráadásul végigjátszás után indíthatunk egy másik karaktert is: a Magician például minden varázskártyával rendelkezik induláskor, a Shooternek pedig egy új másodlagos fegyvere van.

Bár a grafika nem csúcsminőségű (különösen az ellenfelek), nagyon sötét is a játék, valamint a GBA-játékoktól szokatlan módon néha hihetetlenül beszaggat (a Twin Dragon ellenfélnél például), a hangulat a helyén van, mind a mai napig a legjobb játékok között van.

GRAFIKA	81 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	90%

LADY SIA

HELLO HÖLGYEM... ILLETVE SZIA!

KIADÓ **TDK** FEJLESZTŐ **RFX INTERACTIVE**

Mivel a GBA-hoz elsőként megjelent platform-játék, a Super Mario Advance nem sikerült valami fényesre (sikerült kiválasztani az egyik leggyengébb Mariot), megnyílt a lehetőség a többi platformjáték előtt. A Lady Sia is így került reflektorfénybe, az E3-on ez volt a TDK leginkább hirdetett programja (nem, mintha annyi lett volna, de azért mégis).

A történet szerint egy gonosz varázsló, Onimen hatalomra éhesen megtámadta Callyge kontinensét szörnyek és emberek keresztezéséből kialakított katonáival, a T'soákkal. Az első pár lerohant királyság után a többi uralkodó megpróbált egyezkedni a mágussal, s inkább segítették gonosz kutatásait, minthogy szembeszálljanak félelmetes szörnyeivel – az egy Lady Siát kivéve. Mi fogunk az agresszív hölgy szerepében tündökölni, tevékenységünk főként a legkülönbözőbb T'soi katonák mészárlása, gyémántok gyűjtögetése (25 darab van minden pályán), rabok kiszabadítása (belőlük ötöt találhatunk helyszínenként) és persze az Exit táblácska felkutatása lesz. Kardunkkal kombókat mutathatunk be, a





családi gyűrű felhasználásával pedig energialabdákat lőhetünk ki. Miután megkapjuk az elementálurak támogatását, három varázslat is felhasználhatóvá válik. Lady Siának van még egy mágikus tulajdonsága, mégpedig az, hogy bizonyos helyeken „szaszkaccsá" (nagy erejű, szőrös lénnyé) alakulhatunk át.

A játék grafikája hihetetlenül szép lett, ha nem is a realisztikus Tony Hawk stílusában – leginkább egy rajzfilmre emlékeztetve. Minden karakter gyönyörűen van animálva, a hátterek részletesek, pusztán a játékmenettel lesznek gondjaink: a program ugyanis igen hamar megunható, nem nyújt túl sok változatosságot, valami újításról nem is beszélve. Csak platformmegszállottaknak!

GRAFIKA	90 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	77%

ZSEBHÍRADÓ

Golden Sun
Ezt a fantasztikusnak ígérkező RPG-t az a Camelot fejleszti, akik anno Mega Drive-on a Shining Force-okkal – és nemrégiben a Mario Tennis-el – szórakoztattak minket. A Golden Sunban – természetesen – a világ megmentése lesz a feladatunk, de ezt csak 40-50 órányi játék után érhetjük el, a program hihetetlenül hosszú lesz! A csaták a FF-játékok stílusában zajlanak, ATB-rendszer, idézhető lények, maximum három karakter a képernyő jobb oldalán... A játék Amerikában hamarosan megjelenik, Európai megjelenésről egyelőre nincs szó.

Diddy Kong Pilot
Ha Mario és kompániája már kiversenyezte magát, Diddy Kongon és az ő cimboráin van a sor. A játék teljes egé-



szében a Mario Kart másolata, csak itt a karakterek repülőkben ülnek, nem kisautókban. Tíz világban 24 versenypálya valamint 36 multiplayer pálya vár a 10 versenyzőre. A program egyike lesz az első GBA-játékoknak, amelyek tartalmazni fogják a Tilt Motion Sensor technológiát, ami azt jelenti, hogy a GameBoy döntögetésével irányíthatjuk majd a repülőket.

Super Mario Advance 2
A GBA-s Mariok meglehetősen kusza múlttal rendelkeznek. A SMA első része a NES-es Super Mario Bros. 2 átirata



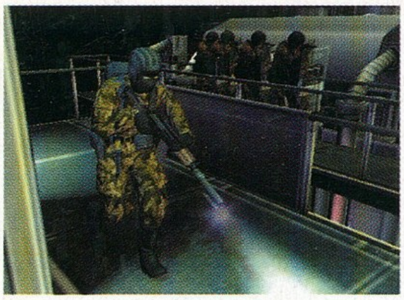
volt, a második rész az egyik leghangulatosabb, legváltozatosabb Mario-játék átirata lesz: a SNES-es Super Mario World-é. A SMA2-ben szerepel majd Yoshi is, valamint néhány új ellenfél is. Lesz négyjátékos mód is, ezúttal több pályával. Japánban még idén megjelenik, nekünk tavaszig kell rá várnunk.


www.nintendo.com
Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6
Mario Kart TM Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
Egy kazetta, négy játékos. Szabályok nélkül.
One cartridge, four players. No rules.
Nintendo®
GAMING 24:7

PLAYNEXT

METAL GEAR SOLID 2

TALÁN NEM SZÜKSÉGES KÜLÖN BEMUTATNI...



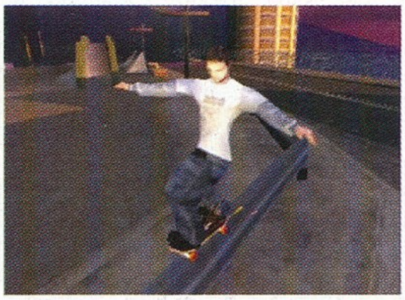


SILENT HILL 2

CSENDES ŐRÜLTEK A CSENDES DOMBON

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

HA MÁR FELÉPÜLTÉL VOLNA AZ ELŐZŐBŐL...





AGENT UNDER FIRE

A 007-ES ÜGYNÖK ÉLVE BON(D)COLÁSA

Keresd december 15-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823


Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák


PlayStation®2
PAL
PORTAL RUNNER™
PSE2
EDITOR'S CHOICE
GOLD
97% Gold Award
" An exceptional game"
PSE2, October 2001
Contenido • Contenuto
Contenu • Content
OK
3+
© ELSPA
ELSPA
DYNAMIC
SYSTEMS
3DO™
5129-02-027